NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

10/12 • AUSGABE 186 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 10

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

16 Seiten Wii U

Der Countdown läuft!

Wii U™

- FIFA 13
- Rayman Legends
- Assassin's Creed 3
- Sonic & All-Stars Racing
- Batman: Arkham Asylum
- Injustice: Götter unter uns

u. v. m.

Das müsst ihr über Nintendos neue Wunderkonsole wissen

Tipps & Tricks

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Alle Münzen, Geheimwege und Extras auf 10 Seiten

Darum wird das letzte große DS-Pokémon ein Mega-Hit!

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Der Countdown läuft: Noch in diesem Jahr kommt die Wii U auf den Markt, das Spiele-Line-up sowie die meisten Features der neuen Nintendo-Konsole sind schon weitgehend bekannt. Wir haben alle Fakten und angekündigten Games für euch in einer spannenden Reportage zusammengetragen, gefolgt von einer großen Vorschaustrecke zu potenziellen Wii-U-Hits wie **FIFA 13**, **Rayman Legends**, **Sonic & All-Stars Racing Transformed**, **Assassin's Creed 3** und **Injustice: Götter unter uns**.
Auch zum Thema 3DS gibt's einige interessante Neuigkeiten: Wir berichten über das erste **Professor Layton**-Spiel für den 3D-Handheld, das hierzulande bereits im Oktober erscheinen wird, außerdem liefern wir euch Infos zum exotischen Capcom-Titel **E.X. Troopers** und dem total abgedrehten **Rabbids Rumble**. Dank unseres XXL-Vorschau-Berichts zu **Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2** sowie dem Test zum neuen **Pokémon Tasten-Abenteuer** kommen auch der gute alte DS und die Fans der Nintendo-Erfolgsmarke nicht zu kurz.

In der Redaktion ist man sich einig: **New Super Mario Bros.** ist das derzeit heißeste 3DS-Spiel auf dem Markt. Daher legen wir im Testbereich dieser N-ZONE nach und haben für euch Lesermeinungen, neue Erkenntnisse und Infos zum aktuellen **Mario**-Hit auf vier Seiten zusammengetragen. Und damit ihr noch mehr Spaß mit dem Mega-Spiel habt, findet ihr in unserer großen Komplettlösung Tipps zu den Fundorten der Münzen, Geheimwegen und weiteren Extras!

Wie jeden Monat erwartet euch neben aktuellen Vorschau- und Testberichten auch in dieser Ausgabe eine Menge spannender News, Aktuelles aus der Fan-Community, spaßige Wettbewerbe, hilfreiche Tipps & Tricks und unsere beliebten Retro-Reportagen.
Gerade in den kommenden Wochen empfiehlt es sich, regelmäßig einen Blick auf unseren Internetauftritt unter www.n-zone.de zu werfen, damit ihr auch tagesaktuell alle spannenden Neuigkeiten aus dem Nintendo-Universum und darüber hinaus erfahrt. Denn das wird garantiert noch ein richtig spannender Herbst für uns Nintendo-Fans!

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

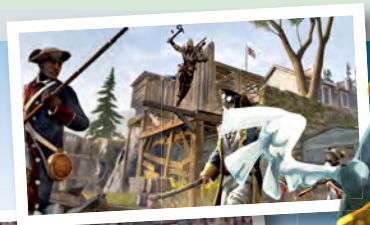
Euer N-ZONE-Team

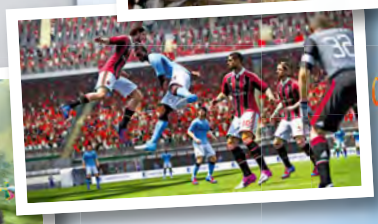
ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Test, den jeder machen wollte:** *Hier tat sich kein Spiel hervor, sodass die Artikelaufteilung in der Redaktion ruhig und friedlich verlief. Für die aktuellen Neuerscheinungen spricht das allerdings nicht …*
- **Test, den keiner machen wollte:** ***Pokémon Tasten-Abenteuer.*** *Aufgrund seiner jederzeit stolz präsentierten Tipp-Skills hatte Christoph das Vergnügen.*
- **Zahl des Monats:** *9.999.999 – wer in* ***New Super Mario Bros. 2*** *so viele Münzen sammelt, schaltet eine exklusive Prämie frei, die einen derartig hohen Aufwand allerdings in keiner Weise rechtfertigt. Für ausdauernde Multimillionäre sei auf die Belohnung aber zumindest hingewiesen.*
- **Zubehör des Monats:** *Die Tastatur, die man für das* ***Pokémon-Tasten-Abenteuer*** *benötigt. Das außergewöhnliche Geschicklichkeitsspiel will das Zehnfingersystem beibringen. Ob's klappt, lest ihr im Test auf Seite 54.*
- **Gerücht des Monats:** *In der letzten Woche vor dem Redaktionsschluss kursierten jeden Tag neue Gerüchte um den angeblichen Veröffentlichungstermin der Wii U im Internet. Immer wurden irgendwelche Branchenkenner zitiert, die allerdings stets anonym bleiben wollten. Harte Fakten sind mehr unser Ding!*

INHALT 10/2012





16

THOMAS
Wir liefern euch alle Fakten, Hintergrundinfos und viele Details zur neuen Nintendo-Konsole sowie zu den Spielen. Im Anschluss an die Reportage erwarten euch spannende Wii-U-Vorschauberichte zu potenziellen Hits wie **FIFA 13**, **Sonic & All-Stars Racing Transformed**, **Assassin's Creed 3**, **Rayman Legends** u. v. m.

VORSCHAU | Wii U – DIE NÄCHSTE NINTENDO-GENERATION IM CHECK

36

TEST S. 54
Pokémon Tasten-Abenteuer DS

VORSCHAU | POKéMON SCHWARZ 2 & WEISS 2

SEBASTIAN
Der Release der neuen großen **Pokémon**-Editionen naht. Wir haben daher noch einmal die wichtigsten Infos zu den beiden Spielen für euch zusammengetragen. Obendrauf gibt's den Review-Bericht zu **Pokémon Tasten-Abenteuer** für den DS im Testteil dieser N-ZONE-Ausgabe.

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	14
Wii U – Die nächste Nintendo-Generation im Check	16

Wii U

Assassin's Creed 3	26
Batman Arkham Asylum: Armoured Edition	30
FIFA 13	20
Injustice: Götter unter uns	28
Rayman Legends	24
Sonic & All-Stars Racing Transformed	22

3DS

E.X. Troopers	34
Professor Layton und die Maske der Wunder	32
Rabbids Rumble	35

DS

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2	36

TEST

Charts	68
Das Team	40
Der DS-Schnäppchen-Einkaufsführer	60
Kalender	41
Meinungsmache	42
Release-Termine	43
So testen wir	40
Top-Spiele	56

Wii

2020 Super Baseball (Virtual Console)	63
Inazuma Eleven Strikers	50
Last Blade (Virtual Console)	62
Lernerfolg Grundschule Englisch (WiiWare)	63

3DS

Johnny Kung Fu (3DSWare)	65
Mystery Ninja starring Goemon (Virtual Console 3DS)	64
New Super Mario Bros. 2 – Der Leser-Check	46
One Piece: Unlimited Cruise 2 SP	52
The Sword of Hope II (Virtual Console 3DS)	64
Toki Tori (Virtual Console 3DS)	65

DS

Pokémon Tasten-Abenteuer	54

78

SERVICE | TIPPS & TRICKS NEW SUPER MARIO BROS. 2

THOMAS

Noch nicht alle Goldtaler gesammelt? Immer noch auf der Suche nach sämtlichen freischaltbaren Levels? Dann schaffen wir Abhilfe! Auf zehn Seiten listen wir alle Geheimnisse auf, die Super Marios aktuelles Nintendo-3DS-Abenteuer zu bieten hat, natürlich gut bebildert! Im Leser-Check widmen wir uns zudem eurer Meinung.

32

VORSCHAU | PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

CHRISTOPH

Na endlich! Das neueste Knobelspiel mit dem Nintendo-Prof kommt jetzt auch bei uns auf den Markt– und das bereits im Oktober. Wir liefern euch die wichtigsten Infos, was euch in **Professor Layton und die Maske der Wunder** so alles erwartet.

ONLINE

DS-Kanäle 72

VideoGamesZone 74

Wii-Kanäle 70

RETRO

3D – Aber so nicht! 74

Die ultimativen Retro-Beat-'em-Ups 72

Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel (Game Boy Color) 78

Retro-Startseite 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90

Spielerforum 88

TIPPS & TRICKS:

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance 77

New Super Mario Bros. 2 Komplettlösung 78

One Piece: Unlimited Cruise 2 SP 77

Theatrythm Final Fantasy 76

MEINUNGEN

Kolumne 94

Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96

Heftvorschau 98

Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

2020 Super Baseball (Virtual Console), Online 63

Assassin's Creed 3, Vorschau 26

Batman Arkham Asylum: Armoured Edition, Vorschau 30

E.X. Troopers, Vorschau 34

FIFA 13, Vorschau 20

Inazuma Eleven Strikers, Test 50

Injustice: Götter unter uns, Vorschau 28

Johnny Kung Fu (3DSWare), Online 65

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance, Tipps 77

Last Blade (Virtual Console), Online 62

Lernerfolg Grundschule Englisch (WiiWare), Online 63

Mystery Ninja staring Goemon (Virtual Console 3DS), Online 64

New Super Mario Bros. 2 – Der Nachschlag, Test 46

New Super Mario Bros. 2 – Komplettlösung, Tipps 78

One Piece: Unlimited Cruise 2 SP, Test, Tipps 52, 77

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2, Vorschau 36

Pokémon Tasten-Abenteuer, Test 54

Professor Layton und die Maske der Wunder, Vorschau 32

Rabbids Rumble, Vorschau 35

Rayman Legends, Vorschau 24

Sonic & All-Stars Racing Transformed, Vorschau 23

The Sword of Hope II (Virtual Console 3DS), Online 64

Theatrythm Final Fantasy, Tipps 76

Toki Tori (Virtual Console 3DS), Online 65

WIE VIEL MARIO HÄLT MIYAMOTO AUS?

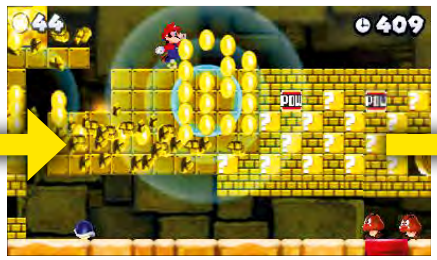
Werden die Zocker bald Mario-müde?

Satoru Iwata spricht ein klares Machtwort in der **Mario**-Frage – er drückt die Verantwortung ab! Nicht der Präsident von Nintendo Japan, sondern Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto höchstpersönlich entscheidet in letzter Instanz über die Anzahl von Super Marios Jump&Run-Auftritten. Das geht aus einem Interview mit dem US-Onlinemagazin **Kotaku** hervor. Iwata selbst würde gern an der bewährten Strategie festhalten, pro Konsolengeneration jeweils eine **New Super Mario Bros.**-Episode herauszubringen. Angesichts dessen kann er den Unmut so mancher Fans nicht ganz nachvollziehen, die darüber herziehen, dass in diesem Jahr gleich zwei Serienableger auf den Markt kommen (nämlich für 3DS und Wii U). Allerdings fragen wir uns dabei: Hält Miyamoto der Dauerbelastung stand, die Jump&Run-Reihe so oft neu zu erfinden? Schließlich haben die Spieler schon bei **New Super Mario Bros. 2** festgestellt, dass sich die einzelnen Titel massiv ähneln. Provokant formuliert: Wie viel Mario hält Miyamoto aus, ohne dass ihm seine Ideen ausgehen? ■

Christoph meint:

*„Iwata und Miyamoto mögen zur Überzeugung gelangt sein, dass eine **New Super Mario Bros.**-Episode pro Konsolengeneration genügt – aber das ist nur die halbe Wahrheit. Schließlich setzte **Super Mario 3D Land** 2011 auf ein ähnliches Spielkonzept. Laut unserer Leserbefragung (siehe N-ZONE-Lesercheck) sehen es die Fans gelassen, dass so viele Klempner-Abenteuer auf den Markt kommen, solange die Qualität stimmt. Die Nintendo-Bosse müssen hoffen, dass dies so bleibt.“*

2011: Super Mario 3D Land



2012 zum Ersten: New Super Mario Bros. 2

2012 zum Zweiten: New Super Mario Bros. U

IWATA HAUT KEINEN ÜBERS OHR

3DS Beschiss am Kunden kommt nicht infrage.

Xbox-Live- und PlayStation-Network-Nutzer klagen seit jeher über herunterladbare Zusatzinhalte, die nur wenige Kilobyte umfassen. Damit gestehen die Entwickler ein, dass all diese Spielelemente schon längst fertig waren, als der Titel auf den Markt gebracht wurde, und dass sie lediglich auf der Disc freigeschaltet werden. Dennoch werden die Zocker kräftig zur Kasse gebeten! Diese Blöße will sich Nintendo im Falle von **New Super Mario Bros. 2** nicht geben. Laut Satoru Iwata, dem Oberhaupt des Kultkonzerns, will man die Kunden nicht veräppeln: „Unser Ziel ist es, Zusatzinhalte derart anzubieten, dass sich die Konsumenten nicht betrogen fühlen“, sagte er gegenüber dem Onlinemagazin **Kotaku**. So würden neue Levels erst dann konzipiert, wenn das Produkt bereits auf dem Markt ist, erklärt Iwata. ■

Christoph meint:

*„Es zeugt von Anstand, wenn Iwata die Kunden ernst nimmt und ihnen nicht vorgaukelt, für Levels bezahlen zu müssen, die in Wahrheit schon längst hätten aufs Modul gepresst werden können. Ende des Jahres soll der Münzrausch in **New Super Mario Bros. 2** erweitert werden – dann wird sich zeigen, ob die Fans bereit sind, für neue Herausforderungen zu löhnen.“*

Wahnsinn des Monats:

57.000.000.000 Münzen

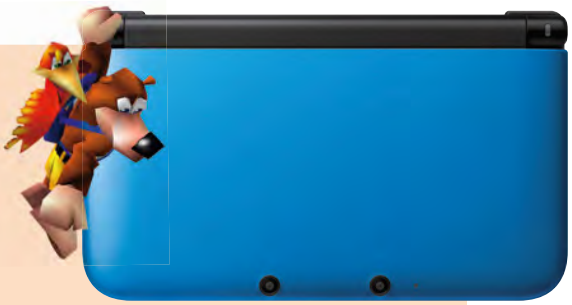
wurden weltweit in **New Super Mario Bros. 2** gesammelt.

Stand: 29. August 2012

ALLES NEPP! DARUM BLEIBT RARE BEI MICROSOFT

N-ZONE analysiert: Banjo verlässt die Xbox nicht!

In der letzten N-ZONE berichteten wir darüber, dass Nintendo angeblich Gespräche mit dem einstigen Kult-Entwickler Rare zwecks eines Rückkaufs führt. Medienberichten zufolge hat der **Mario**-Konzern ein großes Interesse daran, dass die Jump&Run-Helden Banjo und Kazooie bald wieder auf Wii U oder 3DS heimisch werden. Sogar konkrete Erfolgsmeldungen kursierten im Netz: Laut der Fanseite **Zelda Informer** arbeiten die Retro Studios – bekannt durch **Donkey Kong Country Returns** – derzeit an einer neuen **Banjo-Kazooie**-Episode, wobei noch die 100%ige vertragliche Zustimmung fehlt. All diesen aufgeführten Gerüchten standen wir sehr kritisch gegenüber. Vor allem der Urheber der Spekulationen (ausgerechnet eine von Fans betreute **Zelda**-Homepage) erschien uns suspekt. Diesen Monat listen wir drei Gründe auf, weshalb aus unserer Sicht am Rare-Rückkauf durch Nintendo mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit nichts dran ist. ■



Erstens: Rare ist ein treuer Kinect-Lieferant.
Das britische Entwicklerstudio hat sich als Urheber kreativer Kinect-Spiele einen guten Ruf erarbeitet. Für Rare ist das eine sichere Bank. Es wäre töricht, nun schon wieder auf andere Genres umzusteigen.

Zweitens: Die Quelle ist dubios.
Weshalb sollte eine **Zelda**-Fanseite so tiefe Einblicke in die Management-Vorzimmer von Rare haben, um zu wissen, was dort vor sich geht? Im Zeitalter von Blogs ist es leicht, Gerüchte in die Welt zu setzen, die dann von zahlreichen Webseiten aufgegriffen werden. Aber man muss schon auch unbedingt die Quelle kritisch prüfen!

Drittens: Rare schaffte neue Jobs.
Jüngst hat Rare in einer Stellenanzeige einen neuen Development Director und einen Creative Director gesucht. Die beiden Branchen-Insider, die eingestellt wurden, haben sich insbesondere durch Xbox-360-Projekte hervorgetan, etwa bei der Entwicklung von **Overlord**, **Turning Point: Fall of Liberty** und **Renegade Ops**.

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden.

Was für ein Trauerspiel! Das ist doch eine Kapitulation der modernen Videospielkunst! Wenn ich mir diesen Schmarrn so ansehe, dann denke ich mit Wehmut an die gute alte Zeit zurück. Das Spiel, über das ich mir (übrigens völlig zu Recht) den Mund zerreiße, nennt sich **Disney Micky Epic: Die Macht der 2**, aber der geeignetere Titel wäre wohl gewesen **Uns fällt nichts Neues mehr ein: Die Macht der Nostalgie**. Wenn die Entwickler schon Millionen an Monatsgehältern erhalten, dann sollen sie bitte schön etwas gescheites Neues dafür abliefern, keinen alten Käse imitieren.

So muss ein Videospiel aussehen! **Castle of Illusion** kam Mitte der Neunziger fürs Mega Drive heraus – und obwohl es nicht auf einer Nintendo-Konsole erschien, war es der blanke Wahnsinn! Feine Animationen, die damals wirklich das Nonplusultra waren, und hervorragend gestaltete Levels sorgten bei mir für glänzende Kong-Augen. Das Spiel hatte nur einen gravierenden Nachteil: Ich habe nicht die Hauptrolle gespielt! Wenn es denn so gewesen wäre, hätte einer Traumwertung von 100 % nichts im Wege gestanden. Das ist doch klar wie Bananenbrühe!

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer"? Schreibt mir, welche miesen Spielelemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

SO ZOCKT JAPAN!

N-ZONE-Leser Christopher Kühn berichtet aus dem Land des Lächelns.

N-ZONE-Leser Christopher Kühn (23) aus Brandenburg hat sich einen langjährigen Traum erfüllt: endlich mal nach Japan fliegen! Exklusiv schreibt er hier über seine Erkenntnisse der fernöstlichen Spielkultur.

Japan zockt Pokémon

„Nintendo bewirbt in Japan momentan extrem stark die neuen **Pokémon**-Editionen **Schwarz 2 & Weiß 2** sowie den 14. **Pokémon**-Kinofilm. Die Werbung reicht dabei von den Plakaten über Zugwerbung bis hin zu überdimensionalen Treppenaufklebern (gesehen im Bahnhof Kyoto) oder Pokémon-Events mit kleinen Geschicklichkeitsspielen (entdeckt im Landmark Tower in Yokohama). Die starke Etablierung der Marke **Pokémon** schlägt sich auch darin nieder, dass es in Japan keinen einzigen offiziellen Nintendo Store gibt, dafür aber 7 (!) Pokémon Center mit einem kostspieligen Angebot an Merchandise-Artikeln."

Japan zockt klassisch

„Da Nintendos Hauptsitz in Kyoto – ein reines Bürogebäude – keinen Ausflug wert ist und Nintendo die Förderung des japanischen Museums für Videospiele vor einigen Jahren eingestellt hat, ist man abseits des Überangebots an Pokémon-Produkten schon ein bisschen von Nintendo enttäuscht, da es nicht viel zu sehen gibt. Lediglich im Panasonic Center in Tokio hat Nintendo dauerhaft eine kleine Fläche gemietet, auf der man auf zwei Wii- und sechs 3DS-Konsolen aktuelle Games zocken kann. Die beiden Mitarbeiter vor Ort bestätigten mir nochmals, dass es in Japan keinen offiziellen Nintendo-Store oder Vergleichbares gibt. Ganz ohne Nintendo-Souvenirs musste ich aber nicht nach Hause: In einigen Shops mit Elektronik- oder Spielwaren-Artikeln war dann schon Merchandise von typischen Nintendo-Figuren zu finden. Auch gibt es vor allem im Elektronik-Mekka Akihabara den einen oder anderen kleinen versteckten Games Shop mit gebrauchter Soft- und Hardware, in welchem auch viele Nintendo-Klassiker zu finden waren und das Nostalgie-Feeling besonders groß war."

Japan zockt überall

„Was mich an Japan wirklich positiv überrascht hat, war die starke Verankerung und Akzeptanz von Videospielen in der Gesellschaft. Egal ob in öffentlichen Verkehrsmitteln, auf den Straßen oder in Restaurants: Überall sah man Leute aller Altersgruppen mit einer mobilen Spielkonsole sitzen. In etwa einer Woche Tokio sammelte ich mehrere Hundert Kontakte via StreetPass, nur durch das Mitführen meines 3DS in der Tasche."

Christophers Japan-Fazit:

„Schlussendlich hat Japan als Land viel an Kultur zu bieten. Ein durchweg sehr empfehlenswertes Reiseziel!" ■

GERÜCHTEKÜCHE

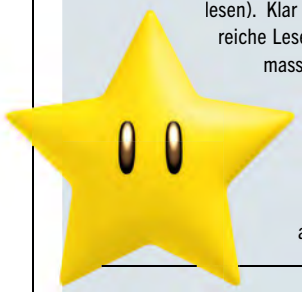
...wir wärmen alles für euch auf

*Offenbar hat Warren Spector, der Mann hinter der Entwicklung von **Disney Micky Epic**, großen Gefallen an klassischen Comics gefunden. In einem Interview äußerte er sich jüngst als Fan der einstigen Trickserie **DuckTales**, die lose auf den Geschichten des Kultzeichners Carl Barks (1901–2000) basieren. Wenn es nach ihm ginge, würde er gerne ein neues DuckTales-Spiel produzieren. Mal sehen, ob sein Wunsch bei den Disney-Bossen auf positive Resonanz stößt!"*

TOPS & FLOPS

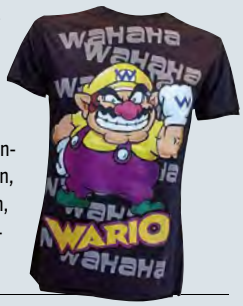
⬇ PFEIF AUF DIE MILLION!

Für viel Wirbel sorgte die Belohnung, die alle Münzmillionäre in **New Super Mario Bros. 2** freischalteten. Worum es sich handelt, verraten wir an dieser Stelle natürlich nicht (das können alle Interessieren im Leser-Check auf Seite 46 nachlesen). Klar ist aber: Zahlreiche Leser ärgerten sich massiv angesichts der mickrigen Prämie. Die lange Spielzeit hätten sie lieber anders genutzt!



⬆ NINTENDO-SHOPPING

Häufig erreichen uns Anfragen, wo sich coole Nintendo-Klamotten, -Figuren oder dergleichen kaufen lassen. Jetzt haben wir einen Shop gefunden, der diese und ähnliche Wünsche erfüllt. Vom Wario-Kapuzenpulli bis hin zum aufziehbaren Yoshi-Kart findet ihr auf www.tinyurl.com/nintendo-gadgets alles, was das Herz begehrt. Die Produkte lassen sich in bekannten Online-Shops und Handelsketten (Saturn, Media Markt, Amazon, Neckermann etc.) erwerben.



⬇ JETZT AUCH NOCH REKLAME!

Wir Deutschen dürfen uns die Zähne ausbeißen, die bislang vorliegenden 3DS-Puzzles vollständig aufzudecken. In Japan ist die Herausforderung viel größer, dort gibt es noch mehr Motive. Eines von ihnen ist recht ungewöhnlich: Es zeigt einen Big Mac! Was kommt demnächst auf uns zu? Die Puzzles „Weißer Riese“, „Müllermilch“ und „Fettarme Diät-Schokolade“? Hoffentlich bleibt die deutsche StreetPass-Mii-Lobby werbefrei!

⬆ TACH, HERR DOKTOR!

Nach seinem geglückten Comeback in Japan kehrt Dr. Ryuta Kawashima bald auch auf amerikanische 3DS-Konsolen zurück: Dort wird das Spiel **Brain Age: Concentration Training** heißen und am 3. Dezember auf den Markt kommen. Wir rechnen stark damit, dass das Spiel bis Jahresende auch in Europa veröffentlicht wird und dem 3DS neue Zielgruppen erschließt. Denkbarer Titel: **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Konzentrationsübungen**.

⬆ WIRD EIN TRAUM WAHR?

Noch handelt es sich lediglich um ein Gerücht, aber Medienberichten zufolge werkelt Sega derzeit an einer Neuauflage des Rollenspielklassikers **Skies of Arcadia** (Dreamcast, GameCube). In welcher Form das Spiel – wenn überhaupt! – in die Läden kommt, ist derzeit ungewiss. Möglich ist auch, dass Sega sich die Marke lediglich vorsichtshalber hat schützen lassen. Wir werden sehen, was aus den Spekulationen wird …

THE VOICE OF GERMANY

Wii Was kann das Spiel zur erfolgreichen Musikshow?

Fernsehshows wie **The Voice of Germany** schlagen gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Einerseits erzielen Sendungen dieser Machart erstaunlich hohe Einschaltquoten, was wiederum ein Riesengeschäft im Werbeblock bedeutet. Außerdem erlangt der Sieger solch einer Show kurzzeitigen Ruhm – sehr hilfreich für den CD-Abverkauf. Doch schon bald darauf erinnert sich niemand mehr an die Casting-Stars vergangener Tage … Beim Videospiel zu **The Voice of Germany** handelt es sich, wie nicht schwer zu vermuten, um ein Singspiel, von denen es eigentlich schon mehr als genug auf dem Markt gibt. Mit insgesamt 30 aktuellen Songs, einem TV-Show-Modus und der ordentlichen Menüführung macht **The Voice of Germany** allerdings keinen üblen Eindruck. Das Gameplay funktioniert genauso wie bei allen anderen Vertretern des Genres und gibt keinen Anlass zu Kritik. Ab November soll das Spiel zusammen mit zwei Mikros zum Preis von etwa 60 Euro erhältlich sein. Wer bereits ein Set der handelsüblichen Wii-Mikrofone besitzt, kann **The Voice of Germany** auch ohne Hardware für etwa 40 Euro erstehen! ■

Uwe meint: *„Für Singspiele konnte ich mich noch nie begeistern und da macht auch **The Voice of Germany** keine Ausnahme! Ganz objektiv betrachtet bekommen Fans der Show und Anhänger von Chartmusik einen ordentlichen Genrevertreter geliefert. Nachwuchssänger dürfen also bedenkenlos zuschlagen, während ich dann doch lieber wegrenne!“*

WARUM ...

... vermeldet Nintendo trotz aller Erfolge weiterhin Verluste?

Diese Rubrik befasst sich mit den Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns der ungewöhnlichen Tatsache, dass Nintendo zwar viele Konsolen verkauft, aber dennoch in letzter Zeit Verluste einfuhr.

Es ist paradox: Die japanischen Hardware-Verkaufslisten führt Nintendo gleich doppelt an – an der Spitze steht der 3DS XL, dicht dahinter folgt das herkömmliche Modell. Die Wii wandert in Nintendos Heimatland zehnmal so häufig über die Ladentheke wie die Xbox 360 und immerhin fast so oft wie die PlayStation 3. Im Westen ist immerhin Nintendos Mobilkonsole 3DS weiterhin das Maß aller Dinge; die PS Vita aus dem Hause Sony spielt bei den meisten Zockern nur eine untergeordnete Rolle (siehe Meldung auf der nächsten Doppelseite). Also woran liegt es, dass das erfolgsverwöhnte Unternehmen in letzter Zeit regelmäßig mit Verlustmeldungen für negative Schlagzeilen sorgt? N-ZONE erklärt.

Kosten gedrückt

Jeder weiß: Anfangs war dem 3DS kein allzu großer Erfolg beschieden. Das mag zwar auch an der geringen Auswahl an guten Spielen gelegen haben, aber sicherlich auch am sehr hohen Verkaufspreis von 250 Euro. Wie wir alle wissen, reagierte Nintendo schnell und bot die Konsole deutlich günstiger an. Dadurch fuhr das Unternehmen allerdings bei jeder verkauften Konsole Verlust ein. Doch Satoru Iwata bekräftigt, dass der 3DS durch verbesserte Produktionsbedingungen mittlerweile profitabel ist. Es dürfte nun also deutlich aufwärts gehen. Erschwerend hinzu kommt der starke Yen, der sich ungünstig aufs Exportgeschäft ausgewirkt hat.

Die Wii U als Herausforderung

Die Weichen werden jetzt bei der Veröffentlichung der Wii U gestellt: Entpuppt sich Nintendos nächster Konsolenstreich als Ladenhüter, könnte Iwata vor ernsthaften Problemen stehen und sich fragen müssen, wie es im Heimkonsolengeschäft weitergeht. Feiert das Gerät auch über das fast schon sichere Weihnachtsgeschäft hinaus große Erfolge, dürfte es auch für Nintendos Unternehmensbilanz kein Halten mehr geben. ■

MACHEN APPS DEN 3DS KAPUTT, HERR IWATA?

3DS Darum hat der Nintendo-Boss keine Angst vor Smartphones.

Der Nintendo-Boss ist die Ruhe in Person und lässt sich nicht bedrängen: „Vor Smartphones braucht sich der 3DS ganz sicher nicht zu fürchten!“, sagte Satoru Iwata im Gespräch mit den Redakteuren des US-Onlinemagazins **Kotaku**. Angesichts des Booms an kostenpflichtigen Onlinespielen sieht er keine Gefahr für das eigene Unternehmen. „Spiele auf Mobilkonsolen bieten mehr inhaltliche Tiefe, sie motivieren längerfristig und binden den Kunden damit enger an das Produkt. Als Beweis führt Iwata die Tatsache an, dass sich 3DS-Software momentan sehr gut verkauft – auch wenn es bereits jetzt viele Spiele und Anwendungen für Smartphones gibt. ■

Christoph meint:

„Redet sich Iwata die ernsthafte Bedrohung schön? Ein bisschen Optimismus ist auf den ersten Blick schon dabei, wenn der Präsident von Nintendo Japan keine Gefahr von Smartphones ausgehen sieht. Allerdings räumt er bei näherer Betrachtung – sofern man sich das Gespräch ganz durchliest – sehr deutlich ein, dass er das Phänomen Handyspiele durchaus mit Respekt und Ernsthaftigkeit betrachtet. Das zeigt, dass der Nintendo-Chef seine Augen vor der sich stetig wandelnden Mediennutzung keinesfalls verschließt – ein Manager mit Weitblick!“

GAMESCOM 2012

WiiU Trotz fehlender Präsenz von Nintendo war die Messe ein voller Erfolg!

Auf der diesjährigen Gamescom wurden reihenweise Rekorde gebrochen: Einerseits glänzten wichtige Aussteller wie Nintendo oder Microsoft durch Abwesenheit, was im letzten Jahr noch völlig undenkbar gewesen wäre. Doch bei den Messebesuchern sorgte dies kaum für Verstimmung, was anhand des gigantischen Andrangs an einigen Messeständen deutlich sichtbar war. Der Hitanwärter **Assassin's Creed 3** erzeugte beispielsweise ungeahnte Besucherschlangen: Fans berichteten von teils über vier Stunden Wartezeit, um einen kurzen Blick auf das Spiel werfen zu können! Im Rahmen der Gamescom verlieh unser Verlag übrigens schon zum fünften Mal den BÄM! COMPUTEC Games Award in insgesamt elf Kategorien. Als Stargast auf der Bühne mit dabei: Die Skateboarding-Legende Tony Hawk! Bei der Preisverleihung hat sich **New Super Mario Bros. U** als meisterwartetes Wii-U-Spiel einen Award gesichert. Die restlichen Gewinner können unter www.bamaward.de eingesehen werden. ■

Uwe meint:

„Auf der Gamescom 2012 ist natürlich nicht sonderlich viel Überraschendes passiert. Leider hat Nintendo die Möglichkeit zu einer groß angelegten Präsentation der kommenden Wii U nicht genutzt. Dennoch konnte die neue Konsole an einigen Ständen, etwa bei Ubisoft, Warner oder Koch Media, Probe gespielt werden, was die Fans dann doch wieder versöhnlich stimmte. Außerdem sprechen die hohen Besucherzahlen eine deutliche Sprache und machen die Gamescom nach wie vor zu einer der wichtigsten Videospielmessen weltweit!“

5-STERNE-ZOCK

Die NCON macht **jeden** Nintendo-Fan glücklich!

Diesen Termin müssen sich Nintendo-Liebhaber definitiv vormerken: Vom 28. bis zum 30. September 2012 versammelt sich wieder Deutschlands Zock-Elite in der Schützenhalle Calle (bei Meschede) zum Spielen, Duellieren, Fachsimpeln. Neben den üblichen Turnieren und einigen Events, etwa dem beliebten „Familienduell“ mit Showmaster „Daichi“, freuen sich die Teilnehmer auf einen exklusiven Speedrun von Dominic Lenze. Sein Ziel ist es, den Nintendo-64-Klassiker **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** in weniger als 30 Minuten durchzuspielen. Speedrun-Profi Robert Brandl wird das Ganze kommentieren. Auch NCON-Veteran Philippe ist wieder mit dabei und spielt dieses Mal auf dem Klavier ein Tribut an die **Street Fighter**-Reihe. Mehr Infos: www.ncon.org.

Drei Tage Gaudi ✔
Reichhaltiges Frühstück ✔
Zelda-Speedrun in 30 Minuten ✔
Street Fighter-Konzert ✔
Nintendo-Familienduell ✔

MAMMA MIA! DIE GEFALLEN SUPER MARIO!

Zum Glück steht Mario eher auf Blondinen … sonst hätte Prinzessin Peach Angst um ihren Platz an der Seite des bekanntesten Klempners der Welt haben müssen. Aber seht selbst!

Hinten: Penelopé Cruz (38)
Vorne, rechts: Monica Cruz (35)

WIRD DIE PS VITA ZUM VOLL-FIASKO?

Was ist denn da los? Der 3DS gräbt Sony das Wasser ab.

Wann reißt Sonys Geduldsfaden? Branchenkenner beobachten die Lage der PS Vita, dem Nachfolger der PlayStation Portable, schon seit geraumer Zeit mit großer Sorge: Vor wenigen Monaten für 249 Euro (Wi-Fi-Modell) veröffentlicht, bot Online-Händler Amazon die Konsole nun schon häufiger für unter 200 Euro an. Doch offenbar stößt die Konsole trotz Preisoffensive immer noch auf äußerst geringe Resonanz: Neue Spiele kommen nur zögerlich in den Handel – derzeit testen unsere Kollegen vom Schwestermagazin PlayBlu beispielsweise kein einziges PS-Vita-Spiel. Langsam werden die Sony-Börsianer ungeduldig: Laut **Der Aktionär Online** ist das Ziel, zehn Millionen Konsolen abzusetzen, kaum mehr schaffbar. Das Magazin beurteilt Sonys aktuelle Situation angesichts zahlreicher Flops durchweg sehr kritisch. Das Unternehmen hat auf der Gamescom bereits angekündigt, die Werbung stärker auf eine deutlich jüngere Zielgruppe maßzuschneidern. Sony habe schließlich per Marktforschung herausgefunden, dass die PS Vita in der Zielgruppe „16 Jahre und aufwärts“ kaum eine Rolle spielt … ■

Christoph meint:
„Es sieht ganz so aus, als hätte die PS Vita schon jetzt das Duell der Mobilkonsolen gegen den Nintendo 3DS verloren. Aber eines ist klar: Niemand sollte die Rechnung ohne die gewaltige Finanzkraft des Giga-Konzerns Sony machen. Mit geschickter Vermarktung und einem kräftigen Preis-Rums könnte sich der Wind überraschend drehen. Aber seien wir mal ganz ehrlich – ich glaub ja selbst nicht dran!“

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

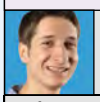
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN/ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2012

Wii U	**New Super Mario Bros. U**	Ende 2012	Jump & Run
3DS	**Paper Mario: Sticker Star**	Ende 2012	Rollenspiel

Nachdem kürzlich **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS veröffentlicht wurde, stehen in diesem Jahr noch zwei weitere Spiele mit unserem Lieblingshelden an: das RPG **Paper Mario: Sticker Star** für den 3D-Handheld und natürlich das erste Wii-U-**Mario**-Spiel. Ansonsten gibt's keine spektakulären Neuankündigungen rund um den Nintendo-Klempner, doch würde es uns nicht wundern, wenn sich da in den Herbstmonaten noch etwas tut. Wir sind gespannt, welche Überraschungen uns erwarten!

REDAKTIONS-TOP-5

1. NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)



Mario und kein Ende in Sicht: Für die Redaktion ist **New Super Mario Bros. U** der heißeste Launchtitel der Wii U.

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Ende 2012

2. SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Neu ▲		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Sumo Digital	TERMIN	Ende 2012

3. ZOMBIU (Wii U)

2 ▼		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	2012

4. PIKMIN 3 (Wii U)

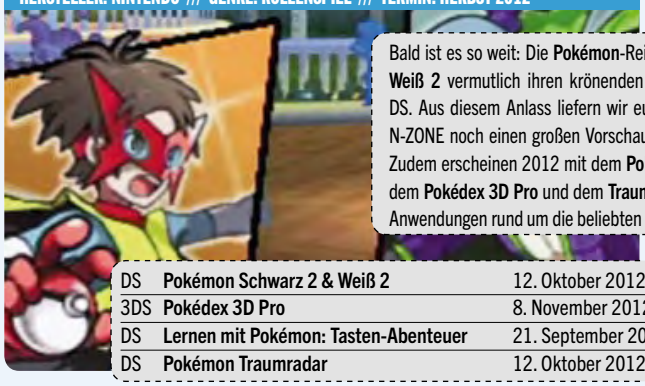
3 ▼		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012/2013

5. PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)

4 ▼		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Intelligent Systems	TERMIN	Ende 2012

2 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: HERBST 2012



Bald ist es so weit: Die **Pokémon**-Reihe feiert mit **Schwarz 2 & Weiß 2** vermutlich ihren krönenden Abschluss auf dem alten DS. Aus diesem Anlass liefern wir euch in dieser Ausgabe der N-ZONE noch einen großen Vorschaubericht zu dem Mega-Hit! Zudem erscheinen 2012 mit dem **Pokémon Tasten-Abenteuer**, dem **Pokédex 3D Pro** und dem **Traumradar** weitere Games und Anwendungen rund um die beliebten Monsterchen.

DS	**Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2**	12. Oktober 2012	Rollenspiel
3DS	**Pokédex 3D Pro**	8. November 2012	Anwendung
DS	**Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer**	21. September 2012	Geschicklichkeit
DS	**Pokémon Traumradar**	12. Oktober 2012	Geschicklichkeit

3 PIKMIN 3 (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE /// TERMIN: 2012/2013

Zig Jahre sind seit dem zweiten **Pikmin** verstrichen, doch das ändert nichts daran, dass sich unsere Leser nach dem dritten Teil sehnen. Dieser wird zwar nicht direkt zum Launch der neuen Nintendo-Konsole veröffentlicht, soll aber im Zeitfenster des Konsolenlaunches veröffentlicht werden. Wir gehen daher von einem Release im Januar oder spätestens Februar des kommenden Jahres aus.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

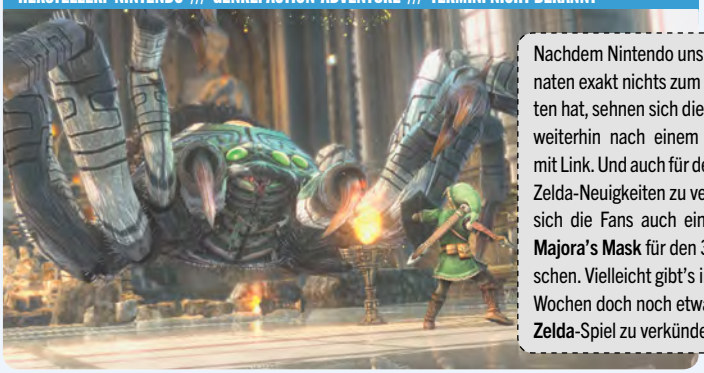
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA

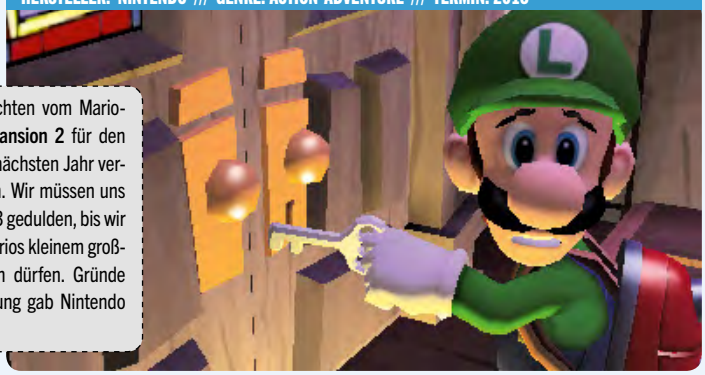
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



Nachdem Nintendo uns in den letzten Monaten exakt nichts zum Wii-U-**Zelda** verraten hat, sehnen sich die Leser der N-ZONE weiterhin nach einem neuen Abenteuer mit Link. Und auch für den 3DS gibt's keine Zelda-Neuigkeiten zu verkünden – so sehr sich die Fans auch eine Umsetzung von **Majora's Mask** für den 3D-Handheld wünschen. Vielleicht gibt's in den kommenden Wochen doch noch etwas zu einem neuen **Zelda**-Spiel zu verkünden!

5 LUIGI'S MANSION: DARK MOON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2013



Schlechte Nachrichten vom Mario-Bruder: **Luigi's Mansion 2** für den 3DS wird erst im nächsten Jahr veröffentlicht werden. Wir müssen uns also noch bis 2013 gedulden, bis wir uns wieder mit Marios kleinem großen Bruder gruseln dürfen. Gründe für die Verschiebung gab Nintendo nicht bekannt.

6 GAME & WARIO (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** ENDE 2012

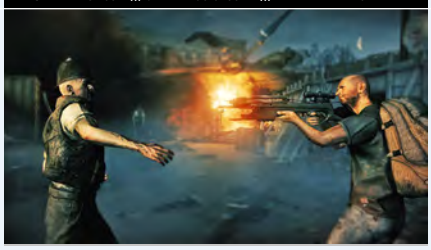
Da sag' noch wer, dass Minispiele out sind! Mit **Game & Wario** und **Rabbids Land** sind gleich zwei Vertreter des Genres in den Top-10 der Most-Wanted-Charts der N-ZONE. Wir hatten bereits die Möglichkeit, beide Titel zu spielen, und können mit unseren durchweg positiven Eindrücken von den beiden Games unsere Leser nur bestätigen!

7 MICKY EPIC 2 (Wii/3DS)

HERSTELLER: DISNEY INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 17. NOV. 2012

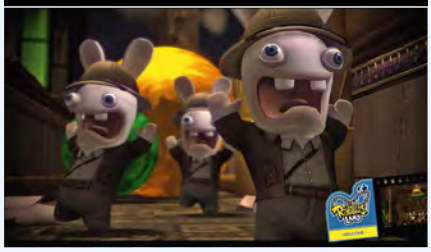
8 ZOMBIU (Wii U)

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** ENDE 2012



9 RABBIDS LAND (Wii U)

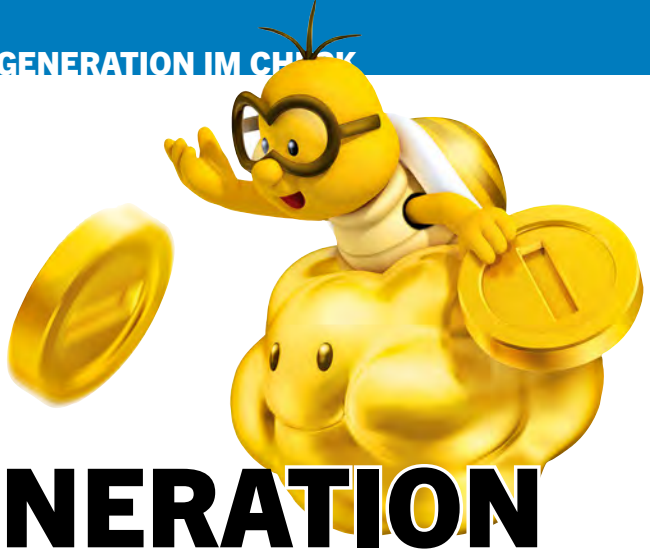
HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** ENDE 2012



10 TEKKEN (Wii U)

HERSTELLER: NAMCO BANDAI /// **GENRE:** BEAT 'EM UP /// **TERMIN:** ENDE 2012

Wii U: DIE NÄCHSTE NINTENDO-GENERATION IM CHECK



Text | Christoph Kraus

Es wird ernst: Brechen goldene Zeiten für Gamer an? Wir beurteilen alle Aspekte der Wii U. Ob Nintendo der große Wurf gelingt?

Nur noch wenige Wochen trennen uns von der Markteinführung der nächsten Heimkonsole aus dem Hause Nintendo. Neue Hardware wie die Wii U erscheint natürlich nicht einfach nur so. Ihre Veröffentlichung wird von langer Hand geplant. Wir blicken zurück: Schon beim aktuellen Wii-Modell setzte Nintendo auf ein äußerst mutiges Konzept und überraschte damit die Konkurrenz massiv. Letztlich bot die Wii zwar den mit Abstand schwächsten Prozessor, dafür aber den außergewöhnlichsten Controller. Auch bei der Wii U verlangen die Fans nach Neuerungen – werden das neue GamePad und die neuen Spiele den hohen Erwartungen gerecht? Wir überprüfen es. ■

FAQs?!

Wann kommt die Wii nun?
Bis Redaktionsschluss hielt sich Nintendo äußerst bedeckt, was den Auslieferungstermin der Wii U betrifft. Offiziell sprach man lediglich von „Weihnachten 2012“ (Quelle: www.nintendo.de). Wir gehen davon aus, dass die Konsole noch vor Heiligabend veröffentlicht wird. Infrage kommen letztlich der 7., 14. und der 21. Dezember. Warum wir genau diese Tage nennen? Ganz einfach: Weil Nintendo-Produkte in Europa traditionell freitags in die Läden kommen. Das ist schon seit Jahrzehnten so. Zum Vergleich: Die alte Wii kam am 8. Dezember 2006 heraus – und somit erst wenige Tage vorm Fest!

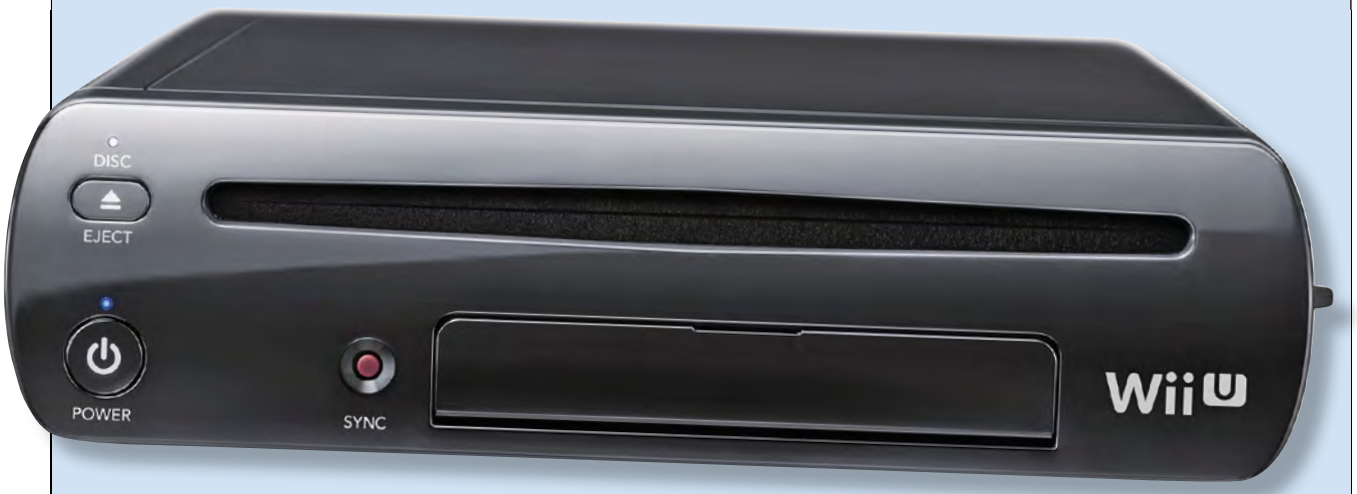
Ist ein Engpass zu befürchten?
Ja. An dieser Stelle sei an die Markteinführung der Wii vor sechs Jahren erinnert, als die Konsole kurz vor Weihnachten im Internet für mehr als 300 Euro verkauft wurde (vergleiche: der Preis im Handel lag bei 250 Euro!). Wer sichergehen möchte, dass er schon pünktlich zum Start Wii U spielt, sollte sich das Gerät dringend vorbestellen – entweder bei einem Online-Shop oder ganz klassisch im Einzelhandel. Es ist zu erwarten, dass Nintendos neue Konsole ein begehrtes Weihnachtsgeschenk sein wird. Findige Geschäftemacher könnten darauf spekulieren, mehrere Geräte zu kaufen und gewinnbringend zu verscherbeln.

Wann ist mit neuen Fakten zu rechnen?
Wir erwarten im September oder Oktober einen endgültigen Veröffentlichungstermin der Wii U. Vermutlich wird Nintendo kurz vor dem Konsolenstart alle relevanten Informationen, die für Spieler und Händler gleichermaßen interessant sind, auf einer Veranstaltung enthüllen. Mitte September lud Nintendo bereits amerikanische Journalisten zu einem Presse-Event ein. Zudem rechnen wir mit einer deutschen Promotion-Tour. Dort dürften die Menschen, die bislang noch nichts von der Wii U gehört haben, die Möglichkeit bekommen, die Konsole und den extravaganten Controller selbst auszuprobieren.

IM CHECK: DAS KONZEPT & DIE KONSOLE

Es ist ein Trugschluss, dass eine Videospielkonsole nur erfolgreich sein kann, wenn sich in ihrem Gehäuse die neueste Technik, die schnellsten Prozessoren und die raffiniertesten Grafikchips befinden. Die Wii ist das beste Beispiel, um diesen Irrglauben, an dem manche Zocker immer noch festhalten, zu widerlegen. Denn objektiv betrachtet ist Nintendos aktuelle Fuchtelkonsole eher mit der Original-Xbox – und nicht mit der Xbox 360 – zu vergleichen. Dem Erfolg tat diese Unterlegenheit keinen Abbruch: Bis vor Kurzem rangierte die Wii stets an der Spitze der Konsolenverkäufe. Mittlerweile hat das Gerät zwar seine Vormachtstellung eingebüßt, aber selbst sechs Jahre nach seinem Markteintritt geht die Wii immer noch häufiger über die Ladentheke als so manche aktuelle Mobilkonsole … Mit welchen Überlegungen will Nintendo nun in die nächste Generation starten? N-ZONE analysiert drei Aspekte, die uns vor dem Erscheinen der Wii U interessieren.

Das Bild veranschaulicht das Zusammenspiel von Konsole und GamePad.



1. EINE KONSOLE FÜR ALLE
Die Wii U steht vor der Herausforderung, alle Zielgruppen gleichermaßen anzusprechen – den Rentner, der mit Hingabe **Wii Sports** gespielt hat, ebenso wie den langjährigen Zocker mit einem Faible für deftige Actionspiele. Denn nur so erhält Nintendo den hart erarbeiteten hohen Marktanteil aufrecht. Dennoch ist das nicht leicht – schließlich hat die Konkurrenz mittlerweile aufgeholt und sich eine treue Fan-Basis aufgebaut.

2. ANTWORT AUF DEN IPAD-BOOM
Vor sechs Jahren, als die Wii veröffentlicht wurde, unterschied man lediglich zwischen Spielkonsolen, traditionellen PCs und Handys. Smartphones waren vornehmlich Geschäftsleuten vorbehalten, dem Otto Normalverbraucher genügte ein klassisches Mobiltelefon. Diese Sichtweise hat sich inzwischen vollkommen verändert: Wer tagsüber im Büro acht Stunden lang vor dem Rechner sitzt, schätzt es, zu Hause E-Mails auf dem iPad zu verschicken oder Bankgeschäfte via Smartphone zu erledigen. Mit dem Wii U GamePad greift Nintendo die Tablet-Form als Eingabegerät auf – ein klares Bekenntnis an die Branche.

3. UNSCHEINBARER KASTEN
Bei der optischen Gestaltung der Konsole war Nintendo nicht allzu kreativ: Das Gehäuse der Wii U erinnert frappierend an die aktuelle Wii. Die Ecken sind abgerundet, die Sync-Taste ist besser erreichbar, allerdings lässt sich das Gerät nicht mehr hochkant aufstellen. Aber sonst? Die Stärken liegen bekanntlich im Kasten selbst!

4. OFFENE FRAGEN
Noch können wir nicht mit Gewissheit voraussagen, ob die Kunden das Wii-U-Konzept ähnlich begeistert aufnehmen werden, wie es bei der Wii der Fall war. Wichtige Fragen bleiben bis zur Veröffentlichung der Konsole ungeklärt: Fühlen sich Gelegenheitskäufer vom zu erwartenden hohen Preis abgeschreckt? Schließlich wird die Hardware wohl mehr als 300 Euro kosten. Sind ihnen eine verbesserte Handhabung die Mehrkosten wert? Haben die Spieler überhaupt noch Lust auf eine Fortführung des Wii-Bedienkonzepts? Die Zukunft wird's zeigen …

PROFI-CHECK

Prozessor	IBM-Power-Multi-Core
Grafikchip	AMD Radeon GPU
USB-Anschlüsse	4 (zwei vorne, zwei hinten)
Full-HD-Auflösung	✔
5.1-Kinosound	✔
Erweiterbarer Speicher	✔
CD-/DVD-/Blu-ray-Player	✘
3D-Darstellung	✔
URTEIL:	

Das sieht verwirrend aus: Balance Board und GamePad gleichzeitig im Einsatz

IM CHECK: DAS GAMEPAD

Bitte haltet fünf Sekunden inne und beantwortet dann folgende Frage: Was war für euch der größte Anreiz zum Kauf der Wii? Etwa der Starttitel **The Legend of Zelda: Twilight Princess**? Oder das innovative Eingabegerät? Vielleicht doch eher die Minispielsammlung **Wii Sports**? Oder war es das schöne Gefühl, etwas völlig Neuartiges zu besitzen? Möglicherweise sogar eine Mischung aus alldem? Beim Nachfolger, der Wii U, steht Nintendo vor dem Problem, dass eine Bewegungssteuerung längst nicht mehr innovativ ist. Mittlerweile haben selbst Sony und Microsoft mit ihrem Zubehör Move und Kinect nachgezogen, das einstige Alleinstellungsmerkmal gibt es also nicht mehr. Welche Fragen muss sich Nintendo bezüglich des Wii U GamePads im Voraus stellen? N-ZONE fasst sie zusammen.

1. STIMMT DAS KONZEPT?

Schon alleine deshalb, um den Markennamen Wii zu rechtfertigen, darf Nintendo bei der Wii U nicht allzu viele Veränderungen vornehmen: Dass die Konsole auf ein ähnliches Steuerungskonzept wie beim Originalmodell aus dem Jahr 2006 setzt, war also absehbar. Aber gefallen den Zockern die Anleihen an Tablet-Computer? Das muss sich erst noch herausstellen.

2. HAT DAS GAMEPAD GENÜGEND TASTEN?

Ein gravierendes Problem der Wii-Fernbedienung war die geringe Anzahl an Tasten. Selbst in Kombination mit dem Nunchuk gab es zu wenige unterschiedliche Knöpfe, was vor allem die Liebhaber von Fußballsimulationen und Ego-Shootern gewaltig nervte. Zwar wurde separat ein Classic-Controller angeboten, doch der wurde nur von wenigen Spielen unterstützt. Mit dem neuen Wii U Pro Controller bietet Nintendo nun eine ernsthafte Alternative zum Xbox-360-Pad – die Ähnlichkeiten sind dabei verblüffend.

3. IST DIE HANDHABUNG ZU KOMPLIZIERT?

Eine Hürde bleibt bestehen: Aus Sicht der N-ZONE-Redaktion könnte es knifflig werden, den potenziellen Käufern das Wii-U-Konzept schmackhaft zu machen. Schließlich klingt es zunächst reichlich kompliziert, nicht nur das Spielgeschehen auf dem großen Fernseher zu verfolgen, sondern auch regelmäßig auf den Bildschirm des GamePads zu blicken. Das Versprechen, dadurch noch intensivere Spielerlebnisse zu schaffen, müssen die Entwickler erst einmal einlösen. Erschwerend kommt hinzu, dass nicht alle Studios so bedacht arbeiten wie Nintendo: Nehmen Ramschtitel überhand, könnten sich die Leute irgendwann gelangweilt von der Wii U abwenden – frei nach dem Motto „Dafür hätte ich nun wirklich keine neue Wii kaufen müssen!“. Aber freilich ist es für solche Prophezeiungen noch viel zu früh!

4. ZU VIELE CONTROLLER?

Zum Zocken von Wii-U-Software kann man nicht nur das GamePad verwenden, sondern auch weiterhin Wii-Fernbedienung, Nunchuk, Classic Controller, Balance Board, Wii Wheel und Wii Zapper hernehmen. Dass sich all diese Controller und Zubehörteile weiterhin anschließen lassen, ist zwar einerseits löblich, aber andererseits könnte die Fülle unterschiedlicher Produkte für reichlich Verwirrung sorgen.

Der Wii U Pro Controller liegt gut in der Hand und ist für Actionspiele ideal.

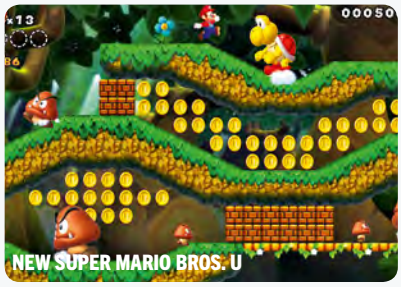
PROFI-CHECK

Touchscreen	✔
Beschleunigungssensor	✔
Kamera	✔
Internetbrowser	✔
Fotoalbum	✔
TV-Fernbedienung	✔
Vibration	✘
URTEIL	

IM CHECK: DIE SPIELE

EMPFEHLUNG #1

EMPFEHLUNG #2



EMPFEHLUNG #3

PROFI-CHECK

Assassin's Creed III	
Batman Arkham City	
Ben 10: Omniverse	
Darksiders II	
Family Party: Obstacle Arcade	
Jett Tailfin	
Just Dance 4	
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	
Mass Effect 3	
Monsters Party	
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	
NBA 2K13	
New Super Mario Bros. U	
Nintendo Land	
Pikmin 3	
Rabbids Land	
Sports Connection	
Metro: Last Light	
Pikmin 3	
Scribblenauts Unlimited	
Sega & All-Stars Racing: Transformed	
Wii Fit U	
Your Shape: Fitness Evolved 2013	
ZombiU	

Selbst die beste Nintendo-Konsole ist ohne gute Spiele nichts wert. Momentan sieht zwar alles danach aus, als verliefe die Markteinführung der Wii U ganz nach Plan, aber trotzdem ist der Start der Hardware nicht risikofrei. So bleibt auch die Frage, welches Spiel das extravagante Bedienkonzept der neuen Nintendo-Konsole gut aufgreift, bisher unbeantwortet. N-ZONE verrät, worauf Nintendo achten muss.

1. HAT NINTENDO VOM 3DS-FLOP GELERNT?

Machen wir uns nichts vor: Der 3DS hatte einen äußerst holprigen Start hingelegt. Die angebotenen Spiele waren anfangs weder originell noch entsprachen sie offensichtlich dem Geschmack des Publikums. Zahlreiche Händler unterboten schon vor der Markteinführung die unverbindliche Preisempfehlung massiv. So wurde der 3DS vielerorts statt für 250 Euro für 222 Euro angeboten. Doch Nintendo handelte rasch, legte erst den Favoriten **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** nach und senkte dann den Preis auf 160 Euro. Bei der Wii U ist Nintendo nun schlauer: Ohne gescheite Spiele sollte man besser keine Konsole herausbringen. Die Liste (links) verrät, welche Titel zum Start der Wii U erscheinen.

2. MARIO MUSS HER!

Beim GameCube-Launch gönnte Nintendo dem Superstar Mario eine Verschnaufpause und schickte stattdessen seinen Bruder Luigi ins Rennen – die Konsole startete verhalten. Ähnliches Resultat bei der 3DS-Einführung: Ohne Mario war keine Kasse zu machen. Diesmal hat Nintendo offenbar aus den Fehlern gelernt: **New Super Mario Bros. U** soll schon vom ersten Tag an in den Läden stehen. Diesmal lässt sich das Unternehmen also nicht lumpen.

3. ES BRAUCHT EIN VORZEIGEPRODUKT

Es mangelt aber noch immer an einem echten Pflichtspiel – einem Titel, der die Möglichkeiten, welche die Wii U bietet, eindrucksvoll nutzt. **Nintendo Land** tritt mit dem Vorsatz an, genau diese Erwartung zu erfüllen. Aber findet die Minispielsammlung sowohl bei langjährigen Zockern als auch bei Gelegenheitsspielern genügend Anklang? Ein Hochkaräter à la **Wii Sports**, den jeder beherrscht, ist bislang noch nicht in Sicht.

UNTERM STRICH

Die Wii U hat das Zeug dazu, eine echte Alternative zu PlayStation 3 und Xbox 360 zu werden, sofern ihre Stärken ausgespielt werden: Dazu gehören das innovative GamePad, die neuartigen Ansätze in puncto Gameplay und die (nach der hoffnungslos veralteten Wii) endlich zeitgemäße Technik. Ob diese Vorteile genutzt werden, liegt jetzt an Nintendo. In der nächsten N-ZONE liefern wir euch ein Info-Update zur Wii U. Dann kennen wir wahrscheinlich auch Termin und Preis.

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Sports | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Ende 2012

FIFA 13

Text | Sebastian Zelada

EAs Vorzeige-Kick verspricht auf der Wii U konsolenübergreifend zum Genre-König zu werden!

SCREEN-INFO

Der Aufmacher-Screenshot stammt von der Xbox-360-Version, bildet jedoch bis auf minimale Unterschiede die grafische Qualität der aktuellen Wii-U-Fassung ab. Die übrigen Screenshots stammen von der Wii-U-Fassung und wirken nicht nachträglich bearbeitet oder aufgehübscht.

Sind wir mal ehrlich: Fußball auf der Wii war im Vergleich zur Konkurrenz stets ein eher maues Vergnügen. Konnte **Pro Evolution Soccer** immerhin mit toller Steuerung glänzen, schielten Nintendo-Jünger dennoch stets auf die Hochglanz-Fassungen von **PES** und **FIFA**, die im Xbox-360- oder PS3-Laufwerk rotierten. Bevor Nintendo-Fans nun völlig verzweifeln und dem virtuellen Fußball aus Frust abschwören, stellt EA mit **FIFA 13** endlich ein Fußballspiel auf, das dem Erlebnis auf den Konkurrenz-Konsolen mehr als ebenbürtig sein soll. Mehr als ebenbürtig? Ganz recht: Denn mit dem neuen Wii U GamePad hat EA ein paar tolle Dinge vor, die nach dem ersten Anspielen nicht nur vielversprechend wirken, sondern auch berechtigte Hoffnung aufkeimen lassen, dass die Wii-U-Fassung der Fußball-Simulation das bis dato beste Erlebnis auf allen Videospiel-Plattformen bietet und die comichaften **FIFA**-Peinlichkeiten der sterbenden Wii endlich vergessen macht!

Endlich ein druckvolles Spiel!

Blöder Mist, gerade habe ich mir von Thomas Eder zum zweiten Mal ein vermeidbares Gegentor gefangen. Kein Wunder: Mit der Flügelzange des FC Bayern wirbelt er auf den Außenpositionen wie ein junger Gott. So langsam muss ich meine Taktik überdenken, denn auch offensiv habe ich keine Chance. Bei seinen Au-

Alles beim Alten: Auf dem TV sieht das Wii-U-**FIFA** aus wie auf der PS3 und der Xbox 360 – der Hauptunterschied liegt im neuen Controller und dessen Möglichkeiten.

All inclusive: Auch wenn hier nur Chelsea gegen Arsenal zu sehen ist, dürft ihr euch natürlich wieder auf zahlreiche offizielle Ligen, Mannschaften und Spieler freuen!

ßenverteidigern Lahm und Alaba ist einfach kein Durchkommen. Durch die Mitte muss es gehen, denn gerade Boateng ist doch immer mal wieder für einen Aussetzer gut und da Schweinsteiger verletzt ausfällt, geht vielleicht durchs Zentrum noch was. Dumm nur, dass der Gegner das alles sehen wird, wenn ich auf Pause drücke und ins Menü wechs... hey, Moment mal! Wir spielen ja auf der Wii U! Ich verkneife mir ein diebisches Grinsen und passe den richtigen Moment ab: Während sich Thomas in Sicherheit wiegt und den Ball in der eigenen Hälfte selbstgefällig hin und her schiebt, ändere ich mit flinken Fingern auf dem Wii-U-Pad die Aufstellung. Bulliger Mittelstürmer rein, hinten die Flügel verstärkt und dafür einen defensiven Mittelfeldspieler raus. Ein paar Mal auf das Pad gedrückt und schon ist die neue Einstellung fix. „Der wird sich wundern", denke ich mir und schiele unauffällig zu ihm herüber. Er hat nicht einmal gemerkt, dass ich etwas geändert habe. Kaum habe ich ihm den Ball abgenommen, wendet sich das Blatt: Nach fünf weiteren Spielminuten steht es nur noch 1:2 – das Kräfteverhältnis verschiebt sich, meine Außenspieler haben die bajuwarischen Flügelflitzer Robben und Ribery nun im Griff. Thomas fängt langsam an zu schwitzen. Hätte er auch ein Wii U GamePad in der Hand, so könnte er dem berüchtigten Duo mit einem Fingertipp befehlen, die Seiten zu wechseln und neue Impulse zu setzen, doch am Ende geht es 2:2 aus. Hier zeigt sich bereits wunderbar, was **FIFA 13** auf der Wii U den anderen Fassungen voraushat: Ein deutlich spannenderes Mehrspieler-Erlebnis. War früher die Taktik-Einstellung fast schon eine Farce (immerhin hat das Gegenüber stets alles mitbekommen und reagierte meist auch prompt), könnt ihr euch nun eher wie ein Fußballtrainer fühlen, der seiner Mannschaft Zeichen und Anweisungen gibt, die für den Gegner nicht so leicht zu entschlüsseln sind. Habt ihr eure Einstellungen vorgenommen, muss euer Kontrahent schon selbst merken, was genau nun anders läuft, und gegebenenfalls reagieren. Doch genau da haben wir das Problem: Die Wii U wird zum Start nur ein Wii U GamePad unterstützen. Der zweite Mitspieler wird also vorerst nur per Pro-Controller spielen dürfen und kann notgedrungen erst einmal nicht wie ihr im Geheimen die Taktik ändern. Das ist ärgerlich, jedoch nicht EAs Schuld. Sobald Nintendo hier nachgebessert hat, wird EA Sports sicher schnellstmöglich nachziehen und eine vollwertige Zweispieler-Lösung anbieten.

Präsentationstechnisch ein Quantensprung

Für Xbox- oder PlayStation-Besitzer ist die Grafik und Aufmachung von **FIFA 13** nichts Besonderes mehr. Doch Nintendo-Fans werden dankbar zur Kenntnis nehmen, dass die Präsentation vom unsäglichen Comic-Look der Wii-Fassungen abgerückt und zu 100 Prozent auf Simulation getrimmt ist. Die bekannten Spieler sind ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten, die Animationen sind wunderbar flüssig und so zahlreich, dass abgehackte oder unnatürliche Bewegungen mit der Lupe gesucht werden müssen. Die Player Impact Engine sorgt für realistische Fouls und Zweikämpfe und die First Touch Control lässt selbst Messi bei ungünstigen Bedingungen den Ball mal verspringen und macht ein kluges und vorausschauendes Pass- und Aufbauspiel wichtiger als je zuvor. Dazu ist es eine Wonne, euren Mitspielern dabei zuzusehen, wie sie sich selbstständig und intelligent in den freien Raum bewegen, sich anbieten und Laufwege anzeigen. Hinzu kommen viele kleine Details wie Spieler, die sich über vergebene Chancen ärgern (nicht in einer Sequenz, sondern während das Spiel läuft!), oder Verletzte, die über das Feld humpeln und den Ball nur mit größter Mühe weiterverarbeiten können. Abseits des Platzes halten die Fans ihre Vereinsschals in die Höhe und grölen lautstark Fangesänge, die Trainer geben wild gestikulierend Anweisungen und ärgern sich neben dem Spielfeld teilweise schwarz, während sich sichtbar mehrere Auswechselspieler warm laufen. Kurzum: Optik, Akustik und Präsentation sind auf Weltklasse-Niveau und lassen gemeinsam mit den zahlreichen Lizenzen jedes Fußballerherz höherschlagen. Es wird Zeit für den Anstoß! ■

Zielhilfe: Während ihr auf dem TV-Bildschirm die gewohnte Ansicht habt, seht ihr bei Standards wie Freistößen das Geschehen aus der Sicht des Schützen.

Besser taktieren: Das Wii U GamePad kommt auch bei der Aufstellung eurer Mannschaft und der Auswahl der Strategie zum Einsatz. So sieht der Gegner nicht, was ihr im Schilde führt!

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Endlich wieder ein echtes FIFA für Nintendo-Fans!"

Mit **FIFA 13** hat Nintendo einen Trumpf in der Hand. Hierzulande gerade unter der männlichen Spielerschaft heiß geliebt, ist der Titel für viele das einzige Spiel, das im Laufwerk von Konsole X oder Y läuft. Diese Konsole kam in den letzten Jahren jedoch meist nicht von Nintendo, sondern von Sony oder Microsoft, da die Kickerei auf der Wii wenig bis nichts vom Fußball-Flair der Konkurrenz bot. Die Neuerungen auf der Wii U ändern das. Die Möglichkeiten des Controllers werden bereits jetzt sehr gut genutzt und sorgen dafür, dass **FIFA 13** auf der Wii U wohl plattformübergreifend das beste Fußball-Erlebnis liefern wird. Meine Kick-Finger zucken schon vor Freude!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Hersteller Sega und wurden als Wii-U-Material gekennzeichnet. Allerdings handelt es sich dabei um die gleichen Screenshots, die zu den PlayStation-3- und Xbox-360-Versionen veröffentlicht wurden.

Sega-Transformers: Die Rennvehikel lassen sich innerhalb von Sekundenbruchteilen verwandeln.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Ende 2012

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Wii U

Text | Uwe Hönig

Die ausgeflippte Sega-Bande rast diesmal mit verwandlungsfähigen Vehikeln um die Wette!

Hochkarätige Fun-Racer im Stil von **Mario Kart** sind eigentlich ziemlich rar gesät. Einer der wenigen ernst zu nehmenden Konkurrenztitel heißt **Sonic & Sega All-Stars Racing** und kam 2010 für alle gängigen Systeme auf den Markt. Die letzten zwei Jahre hat das Entwicklerstudio Sumo Digital nun sinnvoll genutzt, um einen würdigen Nachfolger zu kreieren! Das neue Rennspiel wurde auf den Namen **Sonic & All-Stars Racing Transformed** getauft und wird laut Sega am 16. November 2012 für PS3, Xbox 360, PS Vita und den Nintendo 3DS erscheinen. Außerdem ist das Spiel auch für Wii U angekündigt und dürfte pünktlich am Erstveröffentlichungstag der kommenden Nintendo-Konsole im Handel verfügbar sein.

Sega-Transformers

Interessant am Titel ist der kleine Namenszusatz **Transformed**, dessen Sinn sich bereits nach wenigen Spielminuten von selbst erklärt. Auf den riesigen Rennkursen sind in unregelmäßigen Abständen leuchtende Portale verteilt, die eine Fahrzeugverwandlung auslösen, wenn ihr durch sie hindurchrast. Beispielsweise tritt das Sega-Maskottchen Sonic in dem Rennspiel mit einem schicken Kart an, das sich entsprechend den Streckenanforderungen in ein jetgetriebenes Fluggerät oder in ein flottes Rennboot transformieren lässt. Dies geschieht innerhalb weniger Augenblicke und bewirkt keinerlei Unterbrechung des Renngeschehens. Ihr müsst dabei lediglich die leicht unterschiedlichen Steuerungsvarianten der jeweiligen Vehikeltypen

Paradiesisch: Dieses Hintergrundszenario stammt aus einem früheren Sonic-Abenteuer und wurde akribisch an die Anforderungen des neuen Rennspiels angepasst.

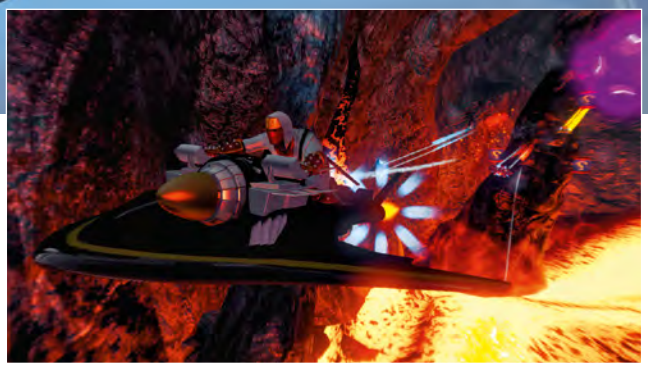
Flotte Rennen: Dank der flüssigen Optik und des hohen Spieltempos gerät man bei **Sonic & All-Stars Racing Transformed** in einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch.

Launige Racing-Action: Dank verschiedener Extras und Special-Moves ist auf den toll gestalteten Rennkursen ständig die Hölle los, ganz besonders im Mehrspielermodus!

beherzigen, was nach ein paar Proberunden aber kein großes Problem darstellt.

Coole Neuerungen

Von den insgesamt 20 Rennstrecken im Spiel wurden lediglich vier Kurse aus dem Vorgänger recycelt. Die 16 restlichen Racing-Tracks sind völlig neu und orientieren sich thematisch an berühmten Sega-Titeln wie **Super Monkey Ball**, **Panzer Dragoon**, **Golden Axe** oder **After Burner**. So flitzt ihr unter anderem durch mystische Umgebungen, die etwa von Drachen bevölkert sind, während ein Schwenk gen Himmel seltsame fliegende Segelschiffe offenbart – Fans erkennen sofort, dass die Hintergrunddetails aus der **Panzer Dragoon**-Serie stammen. Besonders fetzig wirkt der **After Burner**-Kurs, bei dem euch der Streckenverlauf mitten durch eine moderne Seeschlacht mit Flugzeugträgern und zahllosen Geleitschiffen führt. Den Entwicklern ist es gelungen, die Kurse schön abwechslungsreich zu gestalten und mit coolen Abkürzungen anzureichern. Außerdem könnt ihr den gegnerischen Fahrern durch Extras und spezielle All-Star-Moves in die Suppe spucken, was besonders im Mehrspielermodus für viel Schadenfreude sorgen dürfte. Die Wii-U-Version soll laut Sega einige Minispiele enthalten, die mit dem Wii U GamePad gezockt werden. Leider gab es bis Redaktionsschluss keine genaueren Infos über diese Minispiele oder weitere Wii-U-Features. Doch wir halten euch natürlich wie immer in einer der nächsten Ausgaben auf dem Laufenden! ■



Ninja-Pilot: Hauptheld Joe Musashi aus der genialen **Shinobi**-Reihe von Sega steht in dem neuen Rennspiel ebenfalls als spielbarer Charakter zur Verfügung!

Aufregend: Der an den Arcade-Hit **After Burner** angelehnte Rennkurs führt euch mitten durch eine Seeschlacht inklusive Flugzeugträger.

Konkurrierende Sega-Charaktere: Wie im Vorgänger steht bei der Fahrerauswahl eine Riege bekannter Sega-Figuren aus 20 Jahren Videospielgeschichte bereit!

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Pfeilschnelles und spaßiges Rennspiel mit Sonic & Co.!“

In puncto Fun-Racer kommt an **Mario Kart** definitiv nichts ran! Die einzige Ausnahme stellt **Sonic & Sega All-Stars Racing** dar, vor allem für Zocker, die nicht im Besitz einer Nintendo-Konsole sind. Der Nachfolger erinnert mich aufgrund der verwandelbaren Fahrzeuge an den N64-Meilenstein **Diddy Kong Racing**, bei dem neben Fahrzeugen auch Fluggeräte und Hovercrafts im Rennverlauf zum Einsatz kamen. **Sonic & All-Stars Racing Transformed** wirkt aber aufgrund eines anderen Fahr- und Flugverhaltens völlig eigenständig. Außerdem ist das Spieltempo äußerst hoch und die abgefahrenen Rennen kommen oftmals rüber wie eine Achterbahnfahrt – typisch für Sonic!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Jump & Run | Entwickler: Ubisoft Montpellier | Hersteller: Ubisoft | Termin: Ende 2012

RAYMAN LEGENDS

Text | Sebastian Zelada

Rayman, Globox und die Kleinlinge verschlägt es in ein zauberhaftes Land …

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von der Ubisoft-Presse-Datenbank und scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen. Qualitätsunterschiede zum tatsächlichen Spielgeschehen auf der Wii konnten wir bei unserer Spiel-Session auf der Gamescom jedenfalls nicht ausmachen.

Wii U

GESPIELT N-ZONE

Bei der N-ZONE arbeiten bekanntermaßen ausgesprochene Kunstliebhaber und -experten. Wenn sich Thomas, Christoph, Uwe oder meinereiner durch Galerien voller Gemälde bewegen, schätzen wir gerade jene Werke, die uns sofort fesseln, die unsere uneingeschränkte Aufmerksamkeit auf sich ziehen und mit denen wir uns auseinandersetzen wollen, weil wir einfach gute Kunst zu schätzen wissen! Genauso müssen sich Rayman, Globox und ihre Kleinling-Freunde in **Rayman Legends** fühlen. Denn in einem schlichten Zelt inmitten eines Zauberwalds finden die Gefährten allerlei wundersame Malereien und Gemälde, die – jedes für sich – die Geschichten mystischer Welten zu erzählen scheinen. Als sie gerade ein Werk betrachten, das ein mittelalterliches Land zeigt, werden sie plötzlich in das Bild gesogen und stellen sich fortan allerlei spannenden Abenteuern in den Bilderwelten.

Chaos & Kreativität

Das klingt ein wenig wie die Schlossgemälde in **Super Mario 64**. Doch außer der Hüpfspiel-Verwandtschaft haben die beiden Spiele recht wenig gemein. So ist Ubisoft auf keinen Fall vorzuwerfen, es hätte keine eigenen Ideen eingebracht. Im Gegenteil: Wer den Vorgänger **Rayman Origins** auf der Wii oder dem 3DS gespielt hat, weiß genau, wie überbordend der Ideenreichtum in den fantasievollen Levels ist und wie viel Liebe zum Detail in den Spielen steckt. **Rayman Legends** knüpft genau dort an und bietet ein Füllhorn an neuen tollen Features, von denen die meisten so nur auf der Wii U möglich sein werden. So bahnt ihr euch euren Weg springender-, kämpfender- und rennenderweise durch die zahlreichen Levels und nutzt dabei das Gyroskop des

Feuriges Temperament: Rayman, Globox und die Kleinlinge müssen einiges an Herzblut und Geschick in die Waagschale werfen.

Schau mir in die Augen, Baby: Rot bedeutet Gefahr und dieser Berg fies gelaunter rotäugiger Gegner hält Rayman und seine Freunde ganz schön in Atem!

Nix wie weg: Wenn sich die Gegner in dieser Feuerhöhle nur so in die Höhe stapeln, ist ein geordneter Rückzug meist der Konfrontation vorzuziehen.

Wii U GamePads, tippt auf selbiges, um Gegner zu beseitigen, oder hangelt euch mittels Gesten an Seilen entlang. Das erinnert an Tarzan! Das alles wird durch musikalische Effekte untermalt, sodass gut getimte Aktionen im Rhythmus der Musik stattfinden: Zum Beispiel springt ihr zum Takt von Trommeln oder ihr trommelt zu Basslines. Natürlich bietet euch **Rayman Legends** auch die Möglichkeit, nur auf dem Wii U GamePad weiterzuzocken, sollte der TV einmal nicht nutzbar sein. Noch interessanter ist das kooperative Gameplay: Bis zu fünf Spieler (vier davon treten dabei jeweils mit der Wii-Fernbedienung an) können das Spiel gleichzeitig spielen. Da ist Chaos und Gewusel vorprogrammiert. Aber mal ehrlich: Das gehört zu **Rayman** inzwischen dazu! Das dezent hektische Gameplay ist dabei, wie wir feststellen durften, so gut spielbar wie eh und je. Schön ist vor allem, dass Freunde jederzeit dem Spiel beitreten können. Beispielsweise fangt ihr ein Koop-Spiel zu zweit an. Wenn dann der kleine Bruder Lust bekommt einzusteigen, kann er das sofort tun, ohne dass das Spiel neu geladen werden muss – sehr schön! Wer lieber gegen statt mit anderen spielt, kann online in Geschicklichkeits- und Schnelligkeits-Herausforderungen gegen die Community antreten und versuchen, sich in der Weltrangliste möglichst weit nach oben zu arbeiten. Grafisch macht das Ganze in jedem Fall jetzt schon einen tollen Eindruck: Detailverliebte und farbenfrohe Umgebungen im typisch skurrilen **Rayman**-Artdesign verbinden sich mit den wie immer eingängigen Musikstücken und lustigen Soundeffekten zu einem sympathischen, ideenreichen Cocktail, den wir nur zu gerne jetzt bereits mit großen Zügen ausschlürfen würden. Leider öffnet die Wii-U-Bar erst Ende des Jahres ihre Türen – Zeit genug für Ubisoft, die Rezeptur zu perfektionieren und uns pünktlich zur Vorweihnachtszeit einen Rundum-wohlfühl-Trunk ins Wohnzimmer zu liefern. Ob wir den N-ZONE-Hit-Stempel zücken? ■

Idylle im Wald: Während der Beginn des Abenteuers ruhig verläuft, wird es im Laufe des Spiels extrem knifflig.

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Ideenreichtum & sympathische Charaktere = Rayman!“

Ich bestreite es gar nicht erst: Rayman war stets einer meiner Lieblinge in der Videospielwelt! Der gliederlose Held ist einfach ein Sympathieträger und durchlebt fantasievolle und abgedrehte Abenteuer. Dass Ubisoft bei den **Rayman**-Spielen anscheinend stets über sich selbst hinauswächst und immer wieder überbordende Kreativität an den Tag legt, lässt auch in diesem Fall hoffen. Was wir bisher von **Rayman Legends** zu sehen bekommen haben, bestätigt alles, was Fans eigentlich schon lange wissen: Nicht nur die beiden **Super Mario Galaxy**-Teile sind für feinste Jump&Run-Unterhaltung gut, sondern auch Rayman hat es immer noch drauf. Wenn nun noch die Touch-Steuerung sinnvoll genutzt wird, haben wir keine Zweifel, dass **Rayman Legends** einer der Top-Titel zum Wii-U-Start wird.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Pizzabäcker-Hände: Dieser Geselle kann mit seinen Riesenpranken sicher vorzüglich Hefeteig kneten und wird seine Berufswahl nach Raymans Hieb gleich bitter bereuen.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Ubisoft. Sie zeigen die Spielegrafik, allerdings so hübsch wie nur möglich inszeniert. Aber auch in Aktion sieht das Spiel klasse aus!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 2012

ASSASSIN'S CREED 3

Text | Sebastian Stange

Neue Infos und Spieleindrücke zum mitreißenden Open-World-Spektakel. Und eine Überraschung: Ihr steuert ein Schiff in die Schlacht!

Seit wir euch **Assassin's Creed 3** in Ausgabe 5/2012 vorgestellt hatten, konnten wir einige neue Missionen und Elemente des vielversprechenden Meuchel-Abenteuers erleben. Höchste Zeit also, euch auf den neuesten Stand zu bringen. Ganz kurz zur Erinnerung: Im Open-World-Abenteuer **Assassin's Creed 3** spielt ihr das Halbblut Connor, der von einer geheimen Assassinen-Bruderschaft zum Meuchelmörder ausgebildet wird. Während in der Spielwelt an der Ostküste Amerikas die Revolution tobt, ziehen im Hintergrund finstere Templer-Verschwörer die Strippen – und gegen die kämpft Connor. Nebenbei arbeitet er noch für die Rebellen, die Briten und die örtlichen Indianerstämme.

Aufträge kommen auf euch zu!

Während wir Connor zuvor nur in der Wildnis sahen, beim Erobern eines Militärlagers etwa und beim Fangen und Verkaufen von Pelztieren, erlebten wir nun eine Spielszene im historischen Boston. Hier wirkt **Assassin's Creed 3** richtig klasse. Das Spiel baut eine wunderbare, lebendige Stimmung auf. Die Architektur der Stadt ist authentisch, viele Passanten tummeln sich glaubwürdig in den Straßen und gehen ihrem Tagesgeschäft nach. Hun-

Hinterhalt: Ihr seid stets besser dran, wenn ihr aus dem Verborgenen heraus agiert. Ahnungslose Gegnergruppen lassen sich so problemlos überrumpeln.

Feuer frei: An Bord der Aquila dreht ihr am Steuerrad und gebt den Schießbefehl. Hier seht ihr Ketten-Kugeln in Aktion, die Gegnerschiffe bewegungsunfähig machen.

Paddeltour: Connor hat nicht nur das Kommando über ein Segelboot, er paddelt auch mit einem Kajak über Flüsse und ist oft auf einem Pferderücken unterwegs.

Dramatisch: Im Spiel erlebt ihr den Kampf der amerikanischen Siedler gegen die Briten hautnah mit! Connor nutzt das Getümmel, um sich an einen General anzuschleichen.

de, Schweine und Ratten laufen umher. Die Spielwelt wirkt ganz wunderbar lebendig. Und auch die Art und Weise, wie Nebenmissionen inszeniert werden, ist erfreulich natürlich. Kein Info-Fenster ploppt auf und kein grell leuchtender Wegpunkt zeigt an, wo Nebenaufträge zu erledigen sind. Vielmehr kommen die Aufgaben auf euch zu. Zum Beispiel läuft da plötzlich eine Frau auf Connor zu und bittet ihn, ihren Mann vor der Hinrichtung zu retten. Wenn man der Dame folgt, wird man mit einigen Wachen konfrontiert, rettet ein Menschenleben, flieht danach durch die Gassen der Stadt und prescht dabei sogar mitten durch ein Wohnzimmer: rein durchs Fenster, über den Tisch geschlittert und raus aus dem Fenster. Das kunstvolle Springen, Klettern und Rennen ist absolut geschmeidig und toll animiert – ein echter Hingucker. Falls ihr aber keine Lust auf diese Nebenmission habt, ignoriert ihr die Dame.

Das Steuerrad in der Hand

Doch ihr seid im Spiel nicht nur zu Lande unterwegs, sondern erlebt auch Abenteuer zur See! Im Verlauf der Handlung erhält Connor das Kommando über das Segelschiff Aquila, das ihr obendrein mit der Zeit immer weiter verbessern könnt. Es lassen sich zum Beispiel mehr Kanonen anbringen, bessere Segel oder ein stärkerer Rumpf, was die „Lebenspunkte" des Gefährts erhöht. Wenn ihr Kapitän spielt, stehen euch nur sehr simple Kommandos zur Verfügung. Ihr befehlt eine von drei Geschwindigkeiten – Stopp, halbe Segel und volle Segel –, wählt den Munitionstyp eurer Kanonen aus und bringt euer Schiff mit dem Steuerrad in Position. Wir spielten das auf PS3 und es fühlte sich wirklich gut an. Das riesige Gefährt reagiert sehr träge und mit viel Verzögerung. Das ist realistisch und macht die an sich simple Steuerung recht anspruchsvoll. Ihr müsst euer Schiff stets richtig zu feindlichen Booten positionieren und die richtige Munition wählen, um den Kampf zu bestehen. Ketten-Kugeln zerfetzen etwa Segel und bremsen Schiffe aus, Streukugeln sind prima gegen kleine Boote geeignet und Brandkugeln haben eine geringe Reichweite, richten aber enormen Schaden an. Das Manövrieren des Schiffs wird in der Demo zusätzlich durch einen aufziehenden Sturm erschwert. Dabei kommt richtig tolle Seefahrerstimmung auf: Holz und Taue knarzen, der Wind heult und eure Mannschaft brüllt aufgeregt Befehle hin und her.

Bereit machen zum Entern!

Am Ende der Demo taucht ein großes Schlachtschiff auf und zerschießt die Kanonenbatterien der Aquila. Connor gibt den Befehl zum Rammen und lenkt sein Schiff direkt in das Gefährt der Gegner. Hier endet unsere Demo, wir sehen aber in einer Präsentation, wie es weitergeht: Connor und seine Mannschaft entern das Gegnerschiff und sofort beginnt ein hitziger Kampf Mann gegen Mann. Connor nutzt seine versteckten Unterarmklingen sowie zwei Pistolen, um gleich mehrere Widersacher hintereinander mit fließenden Bewegungen auszuschalten. Dann feuert er auf einige Pulverfässer, die explodieren und das Schiff in Brand setzen. Nun bleiben nur noch wenige Sekunden, das brennende Schiff zu verlassen und auf die Aquila zurückzukehren. Eine packende, wenn auch spielerisch recht geradlinig aufgebaute Szene. Wir freuen uns jedenfalls, dass **Assassin's Creed 3** derart viel Abwechslung bieten wird!

Spielwelt, wechsle dich: Erstmals in der Spielereihe erlebt ihr den Wandel der Jahreszeiten. Teile des Spiels handeln im Sommer, andere im bitterkalten Winter.

MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Das größte Wii-U-Abenteuer 2012!"

Ich nehme jetzt mal an, die Wii U kommt noch 2012 bei uns raus und **Assassin's Creed 3** ist pünktlich zum Start der Konsole verfügbar. In dem Fall führt für euch kein Weg an dem spannenden Historien-Abenteuer vorbei. Atmosphäre, Technik, Gameplay und Abwechslung sind hier auf absolutem Top-Niveau und kein anderer Starttitel für die Nintendo-Konsole – außer vielleicht **Mass Effect 3** – lässt euch ein derart großes und dichtes Abenteuer erleben. Und falls ihr nicht bis Jahresende warten wollt und einen PC, eine PS3 oder Xbox 360 habt, verkürzt euch die Wartezeit doch mit **Assassin's Creed 2**! Der Spieleklassiker ist mittlerweile zum Schnäppchenpreis zu haben und auch heute noch eines der besten Open-World-Spiele aller Zeiten!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Die Shots stammen von den Entwicklern und zeigen die Grafik viel schärfer als am Fernseher möglich. Sie bringen den Stil des Spiels aber prima rüber.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** NetherRealm Studios | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** 2013

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Text | Sebastian Stange

Krawall im Comicheft: Hier prügeln sich die Superhelden und Schurken aus den DC-Comics!

NetherRealm, Spezialist für derbe Prügelspiele, lässt die Helden des DC-Comic-Universums gegeneinander antreten. Das tut der Entwickler nicht das erste Mal. Bereits im Prügler **Mortal Kombat vs. DC Universe** für PS3 und Xbox 360 konntet ihr etwa Superman und Scorpion miteinander kämpfen lassen – richtig überzeugen konnte das aber nicht. Die beiden Universen passten nicht wirklich zusammen, vielen Fans wirkte das Spiel zu zahm. Doch nun kommt mit **Injustice: Götter unter uns** ein stimmiger Titel auf uns zu, der nicht nur eine spaßige und faire Kampfmechanik bieten will, sondern auch möglichst viele coole Momente für Fans!

Spielerisch gewohnte Kost

Beim Gameplay scheint **Injustice** solide Kost, aber keine spektakulären Genre-Innovationen zu bieten. Alle Kämpfer beherrschen Schläge, Tritte, Griffe, Blocks, Super- und Spezialattacken. Das haben wir alles schon in anderen Spielen gesehen. Das Handling der Kämpfer, ihre Animationen und ihr Aussehen erinnerten uns stark an andere Netherrealm-Titel. Das ist kein schlimmer Makel, allerdings empfanden wir die letzten Beat 'em Ups des Studios stets als ein wenig starr und hakelig. Andere Genrevertreter wirken geschmeidiger. Immerhin: Jeder der DC-Superhelden kann neben den klassischen Spezialangriffen, also stärkeren Versionen normaler Attacken sowie bildschirmfüllenden Superangriffen, auch eine jeweils auf ihn zugeschnittene Fähigkeit nutzen. Superman leuchtet dann bedrohlich und haut stärker zu, der Flash kann kurzzeitig die Zeit verlangsamen oder Harley Quinn zückt ein zufällig bestimmtes Item.

Draußen geht's weiter

Klares Highlight der Prügeleien sind jedoch die Arenen selbst. Gezeigt wurden uns bislang die Bathöhle und Supermans Festung der Einsamkeit. Jede Stage besteht aus mindestens zwei Be-

Ebenbürtig: Sowohl Batman (links) als auch Cyborg (rechts) sind sogenannte Gadget-Charaktere. Sie nutzen diverse Waffen, Hilfsmittel und Extra-Items.

Vielseitig: Nightwing (rechts im Bild) kann seinen Kampfstab bei Bedarf in zwei Knüppel zerteilen, was ihm völlig neue Moves ermöglicht.

Traditionell: Wie es sich für ein Prügelspiel gehört, benutzen die Kämpfer allerlei Spezialangriffe und Techniken, die schon fast an Magie grenzen. Superhelden eben!

PERSONAL

DIESE HELDEN SIND DABEI! Im fertigen Spiel werden über 20 Kämpfer dabei sein, doch bislang sind nur die folgenden angekündigt!

- **BATMAN**
- **CATWOMAN**
- **CYBORG**
- **NIGHTWING**
- **FLASH**
- **HARLEY QUINN**
- **SOLOMON GRUNDY**
- **SUPERMAN**
- **WONDER WOMAN**

reichen. Mit dem richtigen Move, ausgeführt an der richtigen Stelle, befördert ihr euren Widersacher in einer spektakulären Sequenz zum nächsten Bereich. Unser Favorit: Im Keller der Bathöhle drischt man sein Gegenüber in einen Aufzug und rennt hinterher. Der Aufzug fährt dann nach oben, wird aber durch die Kämpfer herrlich albern von innen heraus zerbeult. Oder ein Schlag kloppt euren Gegner durch mehrere Etagen eines Gebäudes und der Kampf geht draußen weiter!

Interaktive Arenen

In den Stages sind jede Menge Details versteckt, die Fans der Superhelden sicher sehr zu schätzen wissen. Supermans Sammlung bedrohter Alien-Lebensformen ist da im Hintergrund zu sehen oder die Weltraum-Wiege, mit der er einst auf der Erde landete. Und viele Objekte und Bereiche in den Stages lassen sich im Kampf nutzen, Supermans Wiege etwa. Als Batman packen wir unseren Gegner und donnern ihn mit dem Kopf darauf. Spielt man den riesenhaften Zombie Solomon Grundy, schnappt der sich die Wiege kurzerhand und zieht sie seinem Widersacher über den Schädel. Für jeden Kämpfer gibt es einzigartige Animationen, wenn er mit seiner Umgebung interagiert. Grundy ist eher jemand, der komplette Elektroanlagen packt und durch die Gegend schmeißt. Batman hingegen wirft einen Batarang auf einen Schaltkasten und erzeugt so einen Stromschlag.

Ein Fest für DC-Nerds

Diese Liebe zum Detail sowie die Tatsache, dass jedes Spielelement irgendwo im DC-Universum verankert ist, machen **Injustice** so spaßig. Nach kurzer Übungszeit kamen wir gut mit der uns gezeigten PS3-Version klar. Ob und wie die Wii-U-Fassung an den neuartigen Controller angepasst wird, konnten wir aber noch nicht erfahren. Doch egal

Autsch: Hier wird Wonder Woman von Cyborg kalt erwischt. Wenn sich der Blechkamerad schlau anstellt, setzt er nun zu einer längeren Schlag-Combo an.

auf welcher Plattform man spielt – **Injustice** scheint mit seinem „Wir geben Comic-Fans, was sie wollen!"-Konzept ins Schwarze zu treffen. Ganz besonders gut zeigen das die verrückten Supermoves. Die leicht wahnsinnige Harley Quinn stürmt dabei etwa mit geballten Fäusten auf ihren Gegner zu, nur um in letzter Sekunde unter ihm hindurchzutauchen und eine explosive Torte unter seinen Hintern zu packen. Die Spezialattacke des Flash ist nur ein simpler Faustschlag – allerdings nimmt er dafür ordentlich Anlauf: einmal um die Erdkugel! Und Supermans Super-Schlag befördert seinen Gegner bis ins Weltall! Solch herrlicher Blödsinn ist es, der Vorfreude auf **Injustice** in uns weckt!

Feuerwerk: Bislang wirken die Hintergründe auf uns noch recht schlicht, Charaktere und Effekte können sich aber schon jetzt sehen lassen!

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Hier steht der Spaß im Vordergrund!"

Auch wenn's bislang noch keine Infos zur Wii-U-Umsetzung gibt und ich mit einer relativ geradlinigen Portierung ohne große Extras rechne, freue ich mich doch diebisch auf **Injustice: Götter unter uns**. Denn die Entwickler haben genau die richtigen Design-Entscheidungen getroffen: Die Steuerung ist simpel, die Charaktere spielen sich sehr abwechslungsreich, die interaktiven Stages stecken voller Überraschungen und insgesamt wirkt der Titel einfach nur sympathisch und spaßig. Wer etwas für die DC-Comichelden übrighat, wird sicherlich seine Freude dabei haben, mit Batman auf Superman einzudreschen und nebenher die Bathöhle in Schutt und Asche zu legen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Action | **Entwickler:** WB Games Montréal | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Termin:** Ende 2012

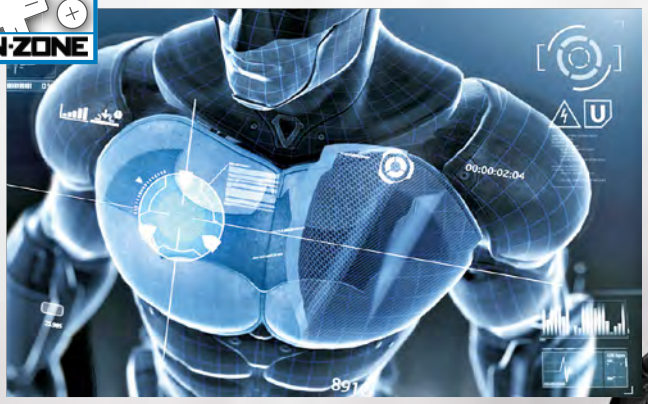
BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION

Text | Sebastian Zelada

Batman ist zurück! Auf der Wii U ist der dunkle Ritter zielgenauer und besser ausgerüstet denn je!

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots stammen von Warner Bros. Interactive Entertainment und geben die Wii-U-Fassung authentisch wieder. Die Screens von Joker und dessen Gespielin stammen von der Xbox-360-Fassung des Spiels.



Edle Präsentation: Die Menüs, Karten und die Detektiv-Sicht sehen äußerst ansprechend aus und passen hervorragend zum Gesamtstil des Spiels.

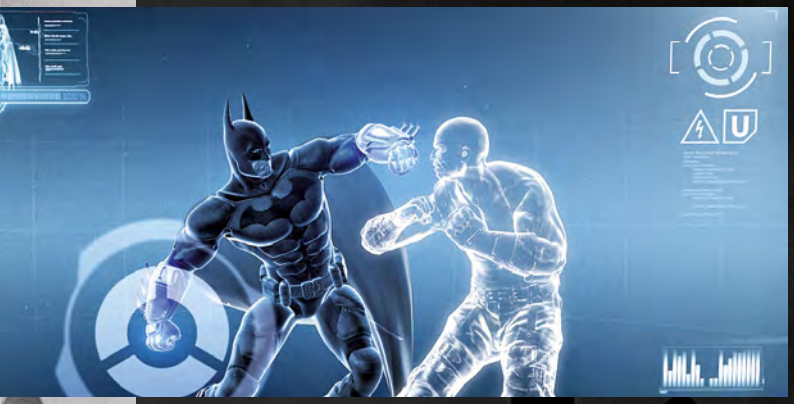
Uns Nintendo-Fans hat man es mit der Wii in vielerlei Hinsicht nicht leicht gemacht. Grafisch hinkte der kleine Kasten schon zu seiner Veröffentlichung der Zeit hinterher. So war es durchaus üblich, dass grandiose Multiplattform-Spiele wie **Batman: Arkham Asylum** und **Batman: Arkham City** den Weg ins Nintendo-Lager gar nicht erst schafften. „Nicht umsetzbar" hieß es meist lapidar. Während **Arkham Asylum** weiterhin auf eine Umsetzung für eine Nintendo-Konsole wartet, hat sich Warner Bros. im Falle von **Arkham City** – dank der Hardware-Power der Wii U – erbarmt und schickt den Flattermann sogar in der erweiterten **Armoured Edition** auf Verbrecherjagd. Wir haben im Gegensatz zu Batman zwar keine Detektiv-Sicht, aber ein detektivisches Gespür für Spiele und deshalb einen genauen Blick auf die Vorabversion des Spiels geworfen. Kann das Wii-U-Abenteuer Batmans mit den bisherigen Versionen mithalten? Erhebt sich der dunkle Ritter auf Nintendos neuem Flaggschiff gar in ungeahnte Spielspaß-Sphären?

Batman AC: Deluxe?

In gewisser Weise stellt die **Armoured Edition** eine Deluxe-Variante der Xbox-360- und PS3-Spiele dar: Während in den (mittlerweise günstigen) Konkurrenzversionen die Zusatzinhalte kostenpflichtig heruntergeladen werden mussten, werden in der Wii-U-Fassung von vornherein alle Episoden auf der Disc zu finden sein. Das ist jedoch kein wirklicher Vorteil, denn für die Sony- und Microsoft-Konsolen wird im September die **Game of the Year Edition** des Spiels erscheinen, welche ebenfalls alle Inhalte gebündelt bieten wird. Immerhin bleiben dem Mario-Volk die exklusiven Features, die das Wii U GamePad möglich macht. So richtet ihr den Tablet-Controller für die Detektiv-Sicht auf den TV und scannt auf diese Weise bequem die Umgebung nach Freund und Feind. Wie alle anderen Gadgets, die dem dunklen Ritter zur Verfügung stehen, wählt ihr das jeweilige Item auf dem Touchscreen aus und aktiviert es damit. Das funktioniert nicht nur mit Batmans High-Tech-Spielzeug – auch die Übersichtskarte und diverse Menüfunktionen werden auf diese Weise bedient. So bleibt ihr quasi stets im Geschehen und müsst keine umständlichen Pausenmenüs aufrufen, nur um in das Inventar zu wechseln. Will also Batman beispielsweise den Batarang nutzen, tippt ihr lediglich auf das entsprechende Feld auf dem Controller und steuert diesen dann per Gyroskop-Funktion ins Ziel. Das klingt in der Theorie cool –und ist es auch in der Praxis, doch mit einer gewissen Verzögerung im Hundertstelsekunden-Bereich müsst ihr leben. Auch gut: Angebrachte Sprengsätze werden auf einer Übersichtskarte angezeigt und können ganz bequem per Fingertipp gezündet werden. Fühlt sich gut an und freut uns Nintendo-Fans, denn so etwas geht eben nur auf der Wii U! Ach ja: Ihren Na-

Wirklich schön: Damit meinen wir übrigens die tollen Schatteneffekte am Holzboden und das sich brechende Licht, das durch die Fenster scheint – was auch sonst?

Nach 300 Metern links abbiegen: Die Karte auf dem Wii U GamePad weist euch nicht nur zuverlässig den Weg, sondern zeigt euch auch Sprengsätze und Ähnliches an.



Voll auf die Zwölf!: Dank verbesserter Rüstung und stärkerer Waffen kloppt sich der Fledermaus-Mann ein gutes Stück leichter durch die Gegner als bisher!

„Warum denn so ernst?“: Der Joker ist natürlich wieder mit von der Partie, auch wenn er im Videospiel-Abenteuer nur noch entfernt an Heath Ledgers Version im Film erinnert.

men trägt die Wii-U-Fassung übrigens aufgrund der verbesserten Ausrüstung von Batman und seinen Mitstreitern. Diese halten nun etwas mehr aus und können kräftiger austeilen. Spielerisch bringt das jedoch kaum einen Mehrwert und ist somit nicht mehr als ein nettes Goodie ohne Effekt.

Sieht es auch gut aus?

Wenn wir uns jedoch der Grafik zuwenden, können wir uns ein enttäuschtes Seufzen nicht verkneifen. Grafisch ist nämlich keine Verbesserung zu erkennen – und nicht nur das: Sogar Abstriche müssen wir wahrscheinlich auf der neuen Nintendo-Konsole hinnehmen! Auf der Wii U wirkt das Spektakel rund um die Hatz auf Superschurken wie den Pinguin, den Riddler oder den Joker weniger scharf und insgesamt detailsärmer als auf der Xbox und der PlayStation. Nicht falsch verstehen: **Batman: Arkham City** sieht immer noch klasse aus. Düster-dreckige Hochhausfassaden, schmierige Gangster, neonbeleuchtete nächtliche Regenkulisse – das alles schafft eine unglaublich dichte Atmosphäre, die eher an die alten Tim-Burton-Filme als an Christopher Nolans Vision von Gotham erinnert. Doch das alles einmal beiseite gelassen, ist es einfach eine große Enttäuschung, auf der brandneuen Nintendo-Hardware im Vergleich zu Microsofts und Sonys Konsolen visuell minderwertigere Kost serviert zu bekommen. Daher hoffen wir weiterhin, dass die Entwickler noch einmal nachlegen! Dennoch: **Arkham City Armoured Edition** wird Freunde des Fledermaus-Helden, die bisher noch keinen Ausflug nach Arkham unternommen haben, sicherlich mehr als zufriedenstellen. ■

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Anders, jedoch nicht wirklich besser …“

Da habe ich den Mund wohl etwas zu voll genommen, als ich vor ein paar Ausgaben prophezeite, die Wii-U-Fassung von **Arkham City** würde mit Sicherheit die am besten aussehende werden. Dies ist mitnichten der Fall. Zwar sieht das Fledermaus-Abenteuer auf Nintendos neuem Flaggschiff nicht wesentlich schlechter aus als bei der Konkurrenz, doch Abstriche in Sachen Schärfe müssen Nintendo-Jünger dennoch hinnehmen. Die Wii-U-GamePad-Gimmicks trösten darüber aber angemessen hinweg und ergänzen das Gameplay schön. Wirklich besser macht dies das Spiel aber nicht. **Batman**-Fans, die Arkham City noch nicht erkundet haben, dürfen sich auf den Winter und ein Paket inklusive aller DLCs freuen. Alle anderen wird diese Deluxe-Version nicht locken können.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Fahrendes Volk: In dem sonst so friedlichen Ort Monte d'Or gastiert der Zirkus Glitzerstern. Ob die rätselhaften Vorgänge in der Stadt etwas damit zu tun haben?

Abwechslungsreich: Die 150 im Spiel enthaltenen Rätsel sind wie von der **Layton**-Serie gewohnt sehr unterhaltsam.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 26. Oktober 2012

PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Text | Uwe Hönig

Knobelfreunde können sich auf das erste 3DS-Abenteuer des weltberühmten Professors – inklusive hübscher Optik – freuen!

Professor Layton macht seinen ersten Abstecher auf den Nintendo 3DS und begibt sich wie bei seinen vorherigen Abenteuern auf eine neue Reise voller Geheimnisse und Rätsel. Die nun schon fünfte Episode der erfolgreichen Knobelspielserie setzt einmal mehr auf eine packende Story als Handlungsrahmen für die über 150 neuen Denksportaufgaben im Spiel. Das Abenteuer beginnt einige Zeit nach den Ereignissen aus **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** und entführt den Spieler in eine kleine Stadt namens Monte d'Or. Hier treibt seit Kurzem ein mysteriöser maskierter Gentleman sein Unwesen und versetzt die gesamte Bevölkerung der malerischen Siedlung in Angst und Schrecken.

Hilfreiches System: Sollte euch mal eine der Rätselaufgaben zu schwer sein, dürft ihr euch auf dem Touchscreen bis zu fünf Tipps anzeigen lassen!

Neue Minispiele: Hier sollt ihr der Ladenbesitzerin helfen, ihre Regale möglichst perfekt aufzufüllen, damit die Kundschaft problemlos einkaufen kann.

Wegfindung: Die Kopfnüsse sind geschickt mit der Story verwoben, meist bitten euch Personen aus Monte d'Or um Hilfe und belohnen euch später mit Hinweisen.

Maskierter Magier

Der unbekannte Mann verfügt offenbar über außergewöhnliche Zauberkräfte, denn Monte d'Or wird seit dem Auftauchen des Maskierten von dunkler Magie heimgesucht. Beispielsweise sind einige Dorfbewohner zu Stein verwandelt worden. Professor Layton vermutet, dass die sogenannte Maske des Chaos hinter den Furcht einflößenden Ereignissen steckt. Die Legende besagt, dass die Maske ihrem Träger unglaubliche Macht verleiht, und so begeben sich Layton, Luke und Emmy nach Monte d'Or, um sich den Maskenmann einmal genauer anzuschauen! Am Ort des Geschehens beginnt ihr direkt mit der Detektivarbeit und sprecht mit der ansässigen Bevölkerung. Im weiteren Verlauf der Geschichte erlebt ihr dann einen aufschlussreichen Rückblick in die Vergangenheit, um ein dunkles Kapitel aus Laytons Jugend aufzuarbeiten. So schlüpft ihr bei den Rückblenden in die Rolle des 17-jährigen Layton, der gerade seine Liebe zur Archäologie entdeckt. Dabei lernt ihr die Eltern des späteren Professors kennen und seinen Jugendfreund Randall. Offenbar sind diese vergangenen Geschehnisse der Schlüssel zu den rätselhaften Vorgängen in Monte d'Or – aber wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel von der spannenden Story verraten!

Bewährtes Spielkonzept

Während des Abenteuers erwarten euch 150 neue Kopfnüsse, die selbstverständlich auf die Fähigkeiten des Nintendo 3DS zugeschnitten sind. Demnach erfordern manche Aufgaben im Spiel die Fähigkeit zum räumlichen Denken, während die Zeichentrick-Optik mit schönen 3D-Effekten glänzt. Zur Auflockerung des rätselhaften Geschehens wartet eine frische Sammlung von witzigen Minispielen auf euch und mit dem Rätsel des Tages (siehe Kasten) bekommt ihr ein ganzes Jahr lang kostenlosen Aufgabennachschub geliefert. Darüber hinaus gibt es einen neuen aufregenden Spielmodus, in dem der junge Layton durch antike Ruinen bugsiert werden muss. Beim Erforschen der düsteren Kammern erwarten euch gemeine Fallen und zahllose umhergeisternde Mumien, vor denen sich der Professor in Acht nehmen sollte! Insgesamt handelt es sich auch beim neuesten **Layton**-Abenteuer um eine routiniert produzierte Rätsel-Reise, die nicht nur Fans restlos in ihren Bann ziehen dürfte! ■

RÄTSEL DES TAGES

Wie bei früheren **Layton**-Games werden über das Nintendo Network neue Rätsel zum Download angeboten, diesmal täglich und zwar ein ganzes Jahr lang. Die erste der 365 Bonusaufgaben soll zum Erscheinungstermin von **Professor Layton und die Maske der Wunder** am 26. Oktober 2012 verfügbar sein! Genau so und nicht anders müssen zusätzliche Inhalte aussehen: umfangreich, kostenlos und über einen großen Zeitraum verteilt – vielen Dank, Nintendo!

Fantastisch: Mit dem Rätsel des Tages bedient euch Nintendo ein Jahr lang täglich mit einer neuen Aufgabe für das kommende 3DS-Game.

Schlauberger-Team: Die Geschichte entführt euch wie die erfolgreichen Vorgänger in ein Dorf, das von mysteriösen Ereignissen heimgesucht wird.

Roboterspektakel: Bei einem der Minispiele sollt ihr einen kleinen Roboter möglichst geschickt und mit einer begrenzter Anzahl von einzelnen Zügen ins Ziel bugsieren.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Bewährtes Rätselraten jetzt auch in 3D!"

Die vier bisher veröffentlichten **Layton**-Spiele für den Nintendo DS waren eine äußerst sinnvolle Beschäftigung für zwischendurch und haben mir vor allem aufgrund der hohen Qualität der Rätsel super gefallen. Der neueste Teil macht da keine Ausnahme und begeistert durch eine mysteriöse Hintergrundgeschichte mit Rückblenden in die Vergangenheit. Die gut gemachten Denksportaufgaben sind nicht immer einfach, aber mit etwas Nachdenken und Herumprobieren dürften sich alle enthaltenen Rätsel lösen lassen. Ein paar neue Minispiele lockern das Geschehen auf und dank der schicken 3D-Optik könnt ihr euch regelrecht in das Spielgeschehen hineinversetzen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Capcom und zeigen die PS3-Fassung. Auf dem 3DS sieht das Spiel aber erstaunlich ähnlich und ebenso stimmig aus!

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Nicht bekannt

E. X. TROOPERS

Text | Sebastian Stange

Das 3DS-Spin-off der Ballerspiel-Reihe Lost Planet überzeugt uns bereits mit dem zauberhaft-verspielten Grafikstil!

Der Actiontitel **E.X. Troopers** wird zwar zunächst nur in Japan erscheinen, dennoch wollen wir ihn euch unbedingt vorstellen. Das Spiel ist im Universum der **Lost Planet**-Actionspiele (PS3, Xbox 360, PC) angesiedelt. Alles dreht sich dabei um den mysteriösen Planeten EDN-III, der größtenteils von Schnee bedeckt ist und auf dem bizarre Insektenmonster, die sogenannten Akriden, leben. Auf EDN-III ist es so kalt, dass man als Spieler nur kurze Zeit durchhält, bevor man Wärmeenergie aufladen muss. Das geht an bestimmten Stationen oder, indem man Akriden erledigt und ihre Wärme aufsaugt. Außerdem werdet ihr des Öfteren mit wahren Riesenmonstern konfrontiert und dürft ab und an kampfstarke Roboter steuern.

Flott, charmant und hübsch!

In **E.X. Troopers** ist das Grundkonzept der Serie komplett erhalten: Ihr spielt den jungen Kadetten Brent Turner, der mit seiner Ausbildungsklasse auf EDN-III bruchlandet und sich dort gegen die Monster beweisen muss. Obendrein gibt es, typisch Japan-Spiel, viele Dialoge und Dramen um die Teammitglieder. Doch hauptsächlich stürzt ihr euch in hektische Gefechte gegen allerlei Gegner – Soldaten, Roboter und Monster. Ihr seht eure Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive, sprintet drauflos, nutzt Ausweichmoves oder Nahkampfaktionen und ballert, was eure Kanonen hergeben. Wichtig ist den Entwicklern auch der lokale Mehrspielermodus: Entweder geht ihr mit Freunden auf Akriden-Jagd oder ihr spielt in flotten Matches gegeneinander. Und all das sieht unverschämt gut aus! Ähnlich wie beim Capcom-Klassiker **Okami** wirkt die Grafik wie eine lebendig gewordene Zeichnung. Zusammen mit der flotten Spielmechanik und dem spannenden Spiele-Universum ist das Grund genug, **E.X. Troopers** im Auge zu behalten! ■

Flotter Ballerspaß: Die Kämpfe verlaufen tempo- und effektreich. Hoffentlich bietet das Gameplay genügend Tiefgang.

Redebedürfnis: Wie für viele Japan-Spiele typisch erwartet euch auch hier eine recht dialoglastige Story.

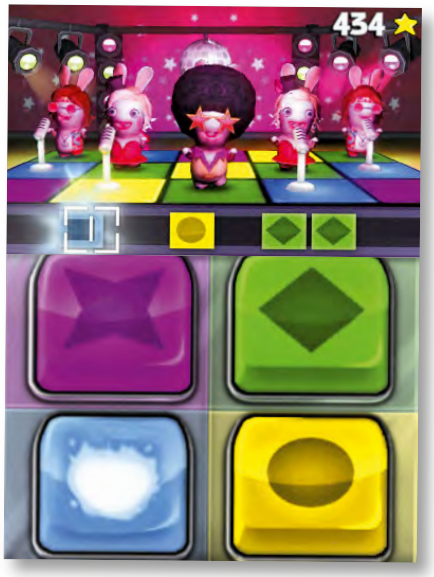
MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Das Spiel sieht einfach zauberhaft aus!“

Ich gebe zu: Von **E.X. Troopers** lasse ich mich ganz bewusst und freiwillig blenden. Die Optik des Titels ist für mich Grund genug, mich auf das Actionspiel zu freuen. Zu viele Videospiele setzen dieser Tage auf Realismus, einen düsteren Look und grimmige Helden. **E.X. Troopers** hingegen wirkt eigenwillig, farbenfroh und fröhlich. Hoffentlich wird es so gut, wie es aussieht!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Einzelkämpfe: Bei den Rabbid-gegen-Rabbid-Fights dürfen sogar Hilfsmittel eingesetzt werden.



Tanzbein: Hier müsst ihr im richtigen Moment die vorgegebenen Symbole auf dem Touchscreen berühren.

Witzige Sprengung: Mit den sechs Hebeln auf dem Touchscreen werden die Fässer in die Luft gejagt!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Oktober 2012

RABBIDS RUMBLE

Text | Uwe Hönig

Eine Sammlung von neuen 3DS-Minispielen wird durch Rabbids-Wrestling ergänzt!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Hersteller Ubisoft und geben das tatsächliche Spielgeschehen auf dem 3DS glaubhaft wieder. Offensichtlich wurden die Screenshots nicht geschönt und entsprechen auch in puncto Auflösung den Fähigkeiten des Nintendo 3DS.

Die frechen Rabbids sind wieder unterwegs und sorgen mit ihrer respektlosen Art für mächtig viel Wirbel auf dem Nintendo 3DS. In der kommenden Minispielsammlung **Rabbids Rumble** verbergen sich über 100 durchgeknallte Hasen, die ihr in insgesamt sieben verschiedenen Welten einfangen sollt. Die Rabbids sind nicht nur mit individueller Maskierung am Start, sondern verfügen auch noch jeweils über spezielle Kampffähigkeiten. So sieht die wahnsinnige Hasenbande am Ende aus wie ein riesiges Wrestling-Team und das Gameplay enthält ebenfalls Anspielungen auf den beliebten US-Sport. Ihr könnt die kleinen Rabbids nämlich trainieren und in den Ring schicken. In coolen Matches dürft ihr eure Schützlinge sogar gegen die Hasen eurer Freunde antreten lassen!

Typischer Humor

Auch auf dem 3DS versprühen die Rabbids ihren gewohnten Charme und sorgen mit tollen Animationen sowie Slapstick-Einlagen für gute Laune. Neben den aufregenden Kämpfen enthält das Spiel eine Reihe lustiger Minispiele, bei denen ebenfalls kein Auge trocken bleibt. In einem der Minigames schießen Rabbids wie Pilze aus dem Boden und müssen mit einem Hammer getroffen werden. Die Steuerung wird dabei weitgehend über den Touchscreen bewerkstelligt, während ihr über die enthaltenen StreetPass-Funktionen eure Highscores teilen könnt. Außerdem bescheren euch die Zufallsbegegnungen mit anderen Spielern neue Rabbids oder Gegenstände und für das erfolgreiche Trainieren eurer Hasen dürft ihr euch ebenfalls auf Belohnungs-Boni freuen.

Sammelwahn

Darüber hinaus erlangt ihr per „Spot Pass“ den Zugriff auf seltene Rabbids, denn über den Dienst steht jede Woche ein neuer Hase zur Komplettierung eurer Sammlung bereit! Zu guter Letzt bietet das Spiel das sogenannte Augmented-Rabbidity-Feature, womit natürlich die angesagte Augmented-Reality-Technologie gemeint ist. In den dazugehörigen Minigames taucht die Hasenbande in der realen Umgebung auf und fliegt beispielsweise wie ein Vogelschwarm um euch herum. ■

Durchgedrehter Angriff: Mit den verschiedenen Spezialattacken eurer Rabbids könnt ihr Gegner überraschen!

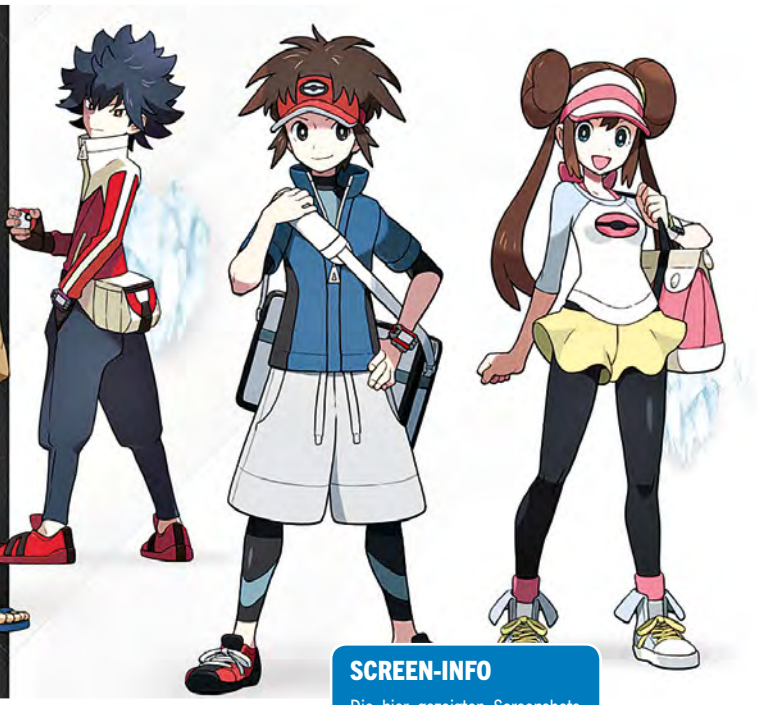
Minispiel: Aus Löchern auftauchende Karnickel zu beharken ist nicht gerade die innovativste Idee für ein Minigame!

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Witzige Minispiele mit der kreischenden Hasenbande!“

Die Rabbids sorgen schon seit einigen Jahren für Furore und gefallen mir vor allem wegen ihres respektlosen Verhaltens! Die neueste Episode auf dem 3DS bietet abgedrehten Spielspaß und eine entsprechend angepasste 3D-Optik! Durch die Trainingsfunktion dürft ihr eure Rabbids auf verrückte Kampfeinlagen vorbereiten, die standesgemäß sehr witzig in Szene gesetzt wurden. Fans der Wii-Spiele freuen sich außerdem über ein paar neue coole Minispiele, einige davon sogar inklusive Augmented-Reality-Feature!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO
Die hier gezeigten Screenshots und Artworks stammen direkt aus dem Spiel und zeigen es so, wie es letztlich auch bei euch auf dem DS aussehen wird.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 12. Oktober 2012

POKéMON SCHWARZE EDITION 2 & WEISSE EDITION 2

Text | Max Drews

Bald hat das Warten ein Ende: Vor dem großen Test zum neuen DS-Hit präsentieren wir euch noch einmal geballte Infos zu den beiden Editionen.

In Japan sind die **Pokémon**-Fans bereits seit Mitte Juni erneut in Einall unterwegs, während sich europäische und nordamerikanische Anhänger der Erfolgsreihe noch bis Mitte Oktober gedulden müssen. Dabei fällt das Warten umso schwerer, wenn man sich die vielen neuen Features der Editionen ansieht. Wir fassen für euch zusammen, welche Neuerungen ihr im nächsten Monat erwarten dürft!

Neue Formen von legendären Pokémon

Schon die Verpackungsartworks von **Schwarz 2** und **Weiß 2** machen es deutlich: In den Spielen dreht sich vieles um neue Formen von bereits bekannten Taschenmonstern. Allen voran sind da das Schwarze und das Weiße Kyurem, die eine Verbindung des legendären Eis-Drachens Kyurem mit Reshiram beziehungsweise Zekrom darstellen. Letztere waren die Cover-Pokémon der **Schwarzen** und **Weißen Edition** – in den Nachfolgern steht nun der Eisdrache Kyurem selbst im Mittelpunkt. Mittlerweile ist sogar bekannt, wie es seine Form wechseln kann: Durch das neue Item Gen-Keil transformiert es sich, wenn sich zeitgleich mit ihm noch Reshiram oder Zekrom im Team des Spielers befindet. Dabei lohnt sich die Erschaffung vom Schwarzen oder Weißen Kyurem alle-

Zwei der Pokémon, die eine neue Form erhalten, sind das Fohlen Keldeo und das musikalische Meloetta.

Der Protagonist in einer der zahlreichen Filmsequenzen der Pokéwood-Studios mit dem Namen „Die Pforten des Zauberreichs“. Hier wird vor Greenscreens gearbeitet!

Die Filme im Pokéwood sind ähnlich wie Animes gestaltet und überzeugen durch unterschiedliche Artworks. Hier seht ihr den Protagonisten mit einer Ass-Trainerin.

mal – dank der Spezialattacken Frostvolt und Frosthauch, die mit ihrer Stärke von 140 Einheiten einen verheerenden Schaden beim Gegner anrichten können.

Auch das Kami-Trio rund um Boreos, Voltolos und Demeteros bekommt neue sogenannte Tiergeistformen spendiert und erhält eine andere Wertverteilung, wenn es diese annimmt. Fangbar sind die Formen allerdings nur in der neuen 3DS-Download-Software **Pokémon Traumradar**, von wo aus sie auf die DS-Editionen übertragen werden können. Doch damit nicht genug: Das Fohlen-Pokémon Keldeo aus dem Quartett der legendären Musketiere verwandelt sich in seine neue Resolutform, wenn es die Attacke Mystoschwert beherrscht. Keldeo ist übrigens nicht im normalen Spielverlauf erhältlich, kann aber noch bis zum 12. Oktober bei teilnehmenden Händlern oder auf der Pokémon-Day-Tour heruntergeladen werden. Dazu benötigt ihr nur ein Exemplar der **Schwarzen** oder **Weißen Edition** sowie natürlich ein Nintendo-(3)DS-Gerät. Sechs neue Formen reichen euch noch nicht? Kein Problem, auch das legendäre Wesen Meloetta, das an eine Popsängerin erinnert, kann sich durch Einsatz der Attacke Urgesang von seiner Gesangs- in eine Tanzform verwandeln. Damit ändert sich sein Typ zu Normal/Kampf. Letzten Endes erwarten euch also neue Formen von sieben verschiedenen Taschenmonstern. Und darüber hinaus wurde erst kürzlich auch das vorerst letzte unbekannte Pokémon, die Nummer 649 Genesect, enthüllt. Das Käfer-Stahl-Wesen ist von Team Plasma durch Gen-Experimente erschaffen worden und aktuell sogar bereits für japanische Besitzer von **Schwarz 2** und **Weiß 2** per WiFi-Download erhältlich. Die Chancen stehen daher nicht schlecht, dass es bald auch seinen Weg zu uns nach Deutschland findet.

Fortführung der Handlung aus Schwarz und Weiß

Wo wir gerade bei Team Plasma sind: Wie schon in **Schwarz** und

Beim Pokémon World Tournament seht ihr vor jedem Kampf, wer alles am aktuellen Turnier teilnimmt. Und das sind durchweg hochrangige Gegner!

Der ehemalige Kanto-Champ hat es sich nicht nehmen lassen, für ein Turnier der Extraklasse nach Einall zu reisen und euch das Fürchten zu lehren.

G-Cis ist noch aus dem ersten Teil als Bösewicht bekannt. Jetzt hat er sein buntes Gewand von einst gegen ein schwarzes eingetauscht, dazu trägt er ein Schwert. Das verheißt nichts Gutes …

Der Enkel des Champs Lauro aus **Schwarz** und **Weiß**, Banjirō, fordert euch des Öfteren zum Kampf heraus. Gegen Ende des Abenteuers hat er außerdem ein besonderes Geschenk für euch!

Was für eine wunderschöne Aussicht! Auf der großen Himmelspfeilbrücke, die nach Stratos City führt, kann man den Blick schweifen lassen.

Das gibt's doch nicht: Im Spiel trefft ihr anscheinend wieder auf N, den König von Team Plasma, der dieses am Ende von **Schwarz** und **Weiß** eigentlich verließ.

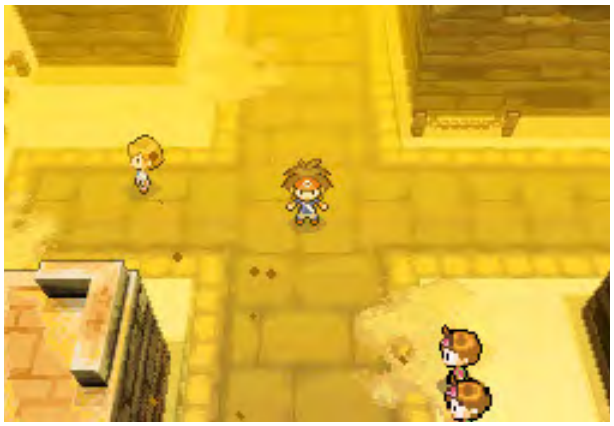
Einalls Markenzeichen: Die vielen Brücken wie die nach Stratos City gibt es auch im Nachfolger noch. Hier seht ihr jene nach Marea City.

Weiß nimmt es auch in der Haupthandlung der Nachfolger eine wichtige Rolle ein. Diese spielt zwei Jahre nach euren ersten Abenteuern in der Einall-Region. In dieser Zeit hat sich viel verändert: So sind etwa große Teile von Einall mit Eis bedeckt. Das hat zur Folge, dass einige der früheren Orte nicht mehr betretbar sind. Dafür wurden aber auch neue geschaffen: Ihr startet euer Abenteuer – übrigens mit neuen Protagonisten – dieses Mal in Eventura City im Südwesten des Landes. Mit Matisse habt ihr einerseits einen neuen Rivalen, andererseits verfolgt er aber das gleiche Ziel wie ihr: Er möchte das böse Team Plasma zur Strecke bringen. Es wird nämlich vermutet, dass diese Organisation unter der Leitung von G-Cis dafür verantwortlich ist, dass halb Einall zugefroren ist. Weitere Storydetails möchten wir euch an dieser Stelle natürlich noch nicht verraten.

Personell tut sich aber auch neben den neuen Protagonisten und dem Rivalen einiges: So hat es sich ein neuer geheimnisvoller Professor namens Achromas zur Aufgabe gemacht, alles über die Stärke der Pokémon herauszufinden. Lauro, der Champ aus den Vorgängertiteln, zieht nun durch das Land und hilft dem Spieler von Zeit zu Zeit mit nützlichen Tipps. Sein Enkel, Banjirō, ist ein echter Draufgänger und möchte der stärkste Drachen-Trainer werden. Dazu gibt es mit Mica und Benson zwei neue Arenaleiter – und Cheren und Bell, die Rivalen aus **Schwarz** und **Weiß**, sind jetzt Arenaleiter beziehungsweise Assistentin von Professor Esche. Und das ist nur die Spitze des Eisbergs, was die Charaktere des Spiels angeht!

Pokéwood und das Pokémon World Tournament

Wer gerne einmal Hollywood-Regisseur werden möchte, kann sich nun in der Pokémon-Welt daran versuchen: Das neu eröffnete Pokéwood versetzt den Spieler in die Rolle eines Schauspielers und Drehleiters zugleich und bietet die Gelegenheit, zahlreiche Filmsequenzen zu drehen und bestenfalls erfolgreiche Meisterwerke zu erschaffen, die zum Blockbuster avancieren. So müssen mal gegnerische Pokémon mit den richtigen Attacken ausgeschaltet werden, um einen Kassenschlager zu kreieren, ein anderes Mal wird auf den Einsatz von großen Despotar-Robotern nicht verzichtet. Die Filme besitzen dabei teilweise sogar zusammenhängende Episoden, sodass ihr auch Serien produzieren könnt.



Natürlich unterscheiden sich **Schwarz 2** und **Weiß 2** auch in einigen Punkten voneinander. Hier seht ihr auf beiden Bildern die Route 4. In **Schwarz 2** (links) ist diese allerdings nach Bauarbeiten ausgebaut, in **Weiß 2** (rechts) wurden während der Bauarbeiten alte Ruinen entdeckt und freigelegt.

Eine der neuen Städte in der Fortsetzung ist Segaiha City. Hier wohnt auch Arenaleiter Benson, der sich auf Wasser-Pokémon spezialisiert hat.

Sogar einen Unterwassertunnel gibt es in Einall. Während ihr unter dem Meer hindurchlauft, schwimmen Wasser-Pokémon über euch hinweg.

Eine zweite neue Einrichtung ist vor allem für Nostalgiker interessant, dürfte aber auch die jüngeren Pokémon-Anhänger beeindrucken: Schließlich kämpft man im Pokémon World Tournament unter anderem gegen die Arenaleiter und Liga-Champions aller bisher erschienenen fünf Generationen! Dazu kommen noch einige weitere Ingame-Gegner wie Bell oder Professor Achromas. Innerhalb des World Tournament kann man zahlreiche Cups freischalten, die stets andere Gegnerkonstellationen bieten. Und Nintendo hat zudem angekündigt, einige Teams der Finalteilnehmer an den Weltmeisterschaften 2012 als herunterladbare Zusatzgegner zu integrieren. Damit messt ihr euch im World Tournament sowohl gegen die virtuell als auch die real stärksten Gegner der Welt.

Neues Medaillensystem

Mit den neuen Editionen wandelt die Pokémon Company außerdem auf den Spuren von Sony und Microsoft: Sie führt nämlich die Medaillen ein, die mit Spiele-Trophäen wie den Stempeln bei **Wii Sports Resort** vergleichbar sind. Das heißt im Klartext: Sobald ihr eine bestimmte Aufgabe erfolgreich abschließt, gibt es für euch die entsprechende Medaille. Dabei gibt es goldene, silberne und bronzene Schmuckstücke für eure Sammlung zu ergattern – für manche müsst ihr aber richtig ackern. Die Auszeichnung mit dem Namen „Box Max“ gibt es etwa nur dann, wenn ihr alle eure Boxen auffüllen könnt, die Auszeichnung „Rush Hour“, wenn ihr 1.000 Personen mit dem C-Gear trefft und sich eure Editionen verknüpfen. Ihr findet, das klingt verrückt? Wir auch! Denn die Medaillen sind zwar im Prinzip optional, um aber einen Trainerpass mit vollen fünf Sternen zu erreichen, müsst ihr euch jede einzelne verdienen. Danach könnt ihr euch aber wirklich „König der Medaillen“ nennen. Neben all diesen größeren Neuerungen haben die Entwickler aber auch noch Zeit für Kleinigkeiten gefunden: So kommt etwa die Sonne kurz hinter den Wolken hervor, wenn ihr im Sommer das Freie betretet, und die Sprites aller Trainer bewegen sich zu Beginn eines Kampfes. Gebiete wurden überarbeitet und neue ergänzt, dazu gibt es die obligatorischen Unterschiede zwischen **Schwarz 2** und **Weiß 2**. Auch die FES-Missionen und die Einklangspassage (siehe Vorschau in der Ausgabe 08/12) sind eine Erwähnung wert. Noch dazu sind schon zu Beginn des Abenteuers mehr unterschiedliche Taschenmonster fangbar als noch in **Schwarz** und **Weiß**, was bei der Teamplanung eine Erleichterung sein dürfte. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt, wie sich die neuen Editionen aus dem Hause Game Freak im Test schlagen werden! ■

Wenn ihr dachtet, Team Plasma sei besiegt, habt ihr euch geirrt: Zwar ist der frühere Boss N zu Spielbeginn verschwunden, doch die Mitglieder verfolgen sein Ziel weiter!

Die neuen Formen des Eis-Drachens Kyurem, das schwarze und das weiße Exemplar, zieren die Cover der kommenden Editionen von Nintendos Erfolgsreihe.

MEINUNG ● MAX DREWS

„Vielleicht die durchdachtesten aller Pokémon-Editionen!“

Auf **Schwarz 2** und **Weiß 2** haben die Entwickler schon seit **Schwarz** und **Weiß** hingearbeitet. Je mehr man in die Handlung eintaucht, desto deutlicher zeichnet sich ab, dass es eine gute Entscheidung war, die beiden Editionen fortzusetzen. Denn so wird dem geneigten Fan endlich einmal ein stärkerer Fokus auf die Story präsentiert. Dazu kommen sinnvolle Neuerungen wie das World Tournament und die vielen neuen und weiterentwickelten Charaktere. **Pokémon Schwarz 2** und **Weiß 2** könnten die bisher besten **Pokémon**-Editionen werden!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick sehen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90 %, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80 %, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70 %, Gut** | Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60 %, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50 %, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50 %, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1

2

3

4

5

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // genießt …

… den schönen Spätsommer 2012. Nicht einmal ein abgebrochenes Gaspedal am Auto sowie fünf (!) Platten innerhalb eines Monats an seinem Rennrad konnten seine gute Laune trüben. Zum Biergarten geht man am besten sowieso zu Fuß!

… den Trubel, der in vielen Internet-Foren um die Wii U gemacht wird. Und wenn das gute Stück noch so schlechtgeredet werden wird – ich brauche das Teil zum Release-Tag und freue mich jetzt schon wahnsinnig darauf.

Christoph Kraus // schnuppert …

… Allgäuer Bergluft: Im schönen Pfronten tankte er neue Schaffenskraft, die er dringend brauchte, um in **New Super Mario Bros. 2** alle Herausforderungen zu meistern – und um sich auf den nächsten Urlaub einzustimmen!

… römische Stadtluft: Die nächste Reise geht direkt nach der Abgabe dieser N-ZONE in die Ewige Stadt – mit einem Hotel, das nur einen Katzensprung vom Petersdom entfernt ist. Aber auf Mafiosi-Hütchenspiele lässt er sich garantiert nicht ein!

Sebastian Stange // freut sich über …

… den schönen Sommer! Trotz einiger Regentage ist das Wetter spitze und die tägliche Radtour zur Arbeit ist einfach spitze für's Gemüt und für die Ausdauer.

… seine Urlaubsplanung: Denn diesmal geht es mit der Familie auf Reisen. Das gab's beim Stange-Clan seit Jahren nicht mehr und irgendwie wird's nun langsam mal wieder Zeit! Das Ziel steht schon fest: Lissabon – die schönste Stadt Europas!

Uwe Hönig // genießt …

… den Sommer und hat sich für ein Wochenende auf ein Festival verdrückt. Typisch dabei: Vier Wochen herrschte Bullenhitze und am Festival-Wochenende hat es dann wie verrückt geregnet. Ergebnis: eine abgedrehte Schlammschlacht!

… die Klimaanlage in seinem Wagen, die nach einem Kondensatorsteinschlag endlich wieder reibungslos funktioniert. Genau passend zu den extrem heißen Temperaturen in diesem Sommer.

Matthias Schöffel // macht …

… einen auf Kultur (I). Er ist jetzt nämlich im Besitz sämtlicher Aufnahmen Bach'scher Musik, die Glenn Gould je gemacht hat (38 CDs!). Wahrscheinlich werden immer zwei CDs gleichzeitig laufen, eine im Wohnzimmer und eine in der Küche. Sonst ist das ja gar nicht zu schaffen.

… einen auf Kultur (II). Nachdem die anfängliche Besucherflut abgeebbt war, stand dem Besuch der Ausstellung „Der frühe Dürer" in Nürnberg nichts mehr im Wege. Nicht unbegabt, der junge Mann.

David Mola // spart …

… sich jegliche Kommentare zur Wii U und ihren Kritikern in diversen Foren. Ich will das Ding erstmal live sehen, bevor ich mir irgendein Urteil erlaube. Schließlich wurde die Wii vorab auch schon in Grund und Boden geredet, gekauft hab ich mir dann doch eine.

… auf einen neuen PC, um auf diesem das heiß geliebte **Civilization V** auch mal flüssig spielen zu können. Und in absehbarer Zeit sind dann 1.000 Spielstunden und alle Trophäen fällig.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… freut sich auf den bevorstehenden Herbst. Ganz oben auf seiner Spiele-Wunschliste steht **Professor Layton und die Maske der Wunder** für den 3DS, das ihn mit 150 Rätseln wohl wieder tagelang Kopfzerbrechen bereiten wird. Hat er das neue **Layton** dann durch, wartet auch schon die Wii U! Der Herbst kann kommen!

NATHALIE AUERochs

… verabschiedet sich. Nach drei interessanten N-ZONE-Monaten widmet sich Praktikantin Nathalie ab Oktober wieder ihrem Studium. Zuvor hat sie sich noch tapfer für die Komplettlösung durch das neue **New Super Mario** gezockt! An dieser Stelle ein herzlicher Gruß der Redaktion an das fleißige Bienchen: Vielen Dank und alles Gute, Nathalie!

MAX DREWS

… hat campiert. Allerdings nicht wie viele andere Leser in der Nähe des Kölner Messegeländes, sondern am Meer beim Caravancamp Ostseeblick auf Rügen. Zusammen mit der Familie konnte er sich so im Meer eine Abkühlung verschaffen und musste nicht auf der Gamescom einen Hitzschlag erleiden. Hatte definitiv etwas für sich!

SEBASTIAN ZELADA

… freut sich, da er von Eders Gnaden dazu berufen wurde, euch auch in Zukunft die Welt der Nintendo-Spiele auf unterhaltsame Weise näherzubringen. Im Klartext: Der ehemalige Prakti ist jetzt (hoffentlich) regelmäßig als freier Autor im Heft vertreten. Diese Ausgabe schon mal mit dem Test zu **Inazuma Eleven Strikers**.

LUKAS SCHMID

… atmet durch. Und zwar in seiner Heimat Wien, wo er ein paar ruhige Tage verbracht hat. Somit ist er bestens für den Spiele-Herbst gerüstet und freut sich schon jetzt auf die vielen Games, die er in den kommenden Monaten testen wird. Und ganz besonders heiß ist er auf die Wii U und deren edle HD-Optik!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

TOP-TITEL / FLOP-TITEL	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	INAZUMA ELEVEN STRIKERS (Wii)	INAZUMA ELEVEN STRIKERS (Wii)	INAZUMA ELEVEN STRIKERS (Wii)
	FOTO-ZAUBER 3D (3DSWARE)	STEUERERKLÄRUNG 2011	FOTO-ZAUBER 3D (3DSWARE)	POKÉMON TASTENAB. (DS)
NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,67** Test S. 46	Ich bleibe dabei: Marios 3DS-Comeback kann mit den Vorgängern auf jeden Fall mithalten und ist zudem deutlich schwieriger als die letzte Wii-Episode. Die 91 Prozent sind angemessen! **9**	Jungs, sorry! Es war so gutes Wetter in den letzten Wochen und da habe ich **New Super Mario Bros. 2** für 3DS ganz ehrlich nicht mehr angefasst. Aber das sagt ja auch irgendwie eine Menge aus. **?**	Obwohl **New Super Mario Bros. 2** Spaß für zig weitere Stunden über den Abspann hinaus bietet, hatte ich beim 3DS-Debüt **Super Mario 3D Land** doch das Gefühl, dass ich mehr für mein Geld bekam. **8**	Ich bleibe bei meiner Meinung, dass es sich beim neuen **Mario**-Game um ein brillantes Jump & Run mit ein paar neuen Ideen und bewährtem Gameplay handelt. Aber es gibt viel zu viele Münzen im Spiel! **9**
INAZUMA ELEVEN STRIKERS (Wii)	∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 50	Es ist unverständlich, warum ich mit dieser Spieleserie von Level-5 vorher nicht warm geworden bin. Die ausgeprägten Rollenspielanteile haben mich bislang abgeschreckt. Zu Unrecht, wie ich feststelle! **8**	Dieser Japano-Kick mag auf den ersten Blick ganz schön schlicht erscheinen, doch die Spezial-Aktionen sind herrlich abgefahren und die ganze Action wirkt stimmig. Ein schöner Sommer-Zeitvertreib! **8**	Bereits auf dem DS haben mir die **Inazuma Eleven**-Titel gefallen, den Wii-Ableger finde ich sogar noch gelungener. Das interessante Gameplay sowie die charmante Comicoptik haben es mir einfach angetan! **8**	Fußball ist mir ein Gräuel, wenn das Thema jedoch in Form eines ausgewachsenen Rollenspiels daherkommt, werde ich hellhörig. So überzeugt mich **Inazuma Eleven** vor allem wegen des enormen Umfangs! **9**
ONE PIECE U.C. 2 SP (3DS)	∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 52	Bei der Beschreibung dieses Spiels sind sämtliche Worte überflüssig: Diejenigen, die auf die Serie abfahren, werden mit der actionreichen Spielmechanik gewiss froh. Alle andere zocken eh was anderes. **7**	Eigentlich stehen die **One Piece**-Spiele stets für solide Actionkost, doch in diesem Fall habe ich das Gefühl, kaum etwas Neues serviert zu bekommen. Als Nachfolger ist mir das Gebotene einfach zu wenig. **7**	Alles wie erwartet: spielerisch und technisch nicht schlecht, keine wirklichen Innovationen. Könnte ich jetzt noch mit der irren Piraten-Sippe was anfangen, würde ich's sicherlich spielen! **6**	**One Piece** hasst man oder liebt man. Ich für meinen Teil finde die Serie recht witzig und die Videospiele gehen auch in Ordnung. Ebenso verhält es sich mit dem neuesten 3DS-Spiel: abgedrehte Action-Kost! **7**
POKÉMON TASTENABENTEUER (DS)	∅ **WERTUNG: 6,75** Test S. 54	Als Schüler musste ich an einem Schreibmaschinenkurs – so nannte man das Erlernen des Zehn-Finger-Tippsystems damals – teilnehmen. Lieber hätte ich schon damals mit Pikachu schreiben gelernt. **7**	Das Spiel weckt Erinnerungen, schließlich veröffentlichte Sega vor vielen Jahren mal eine veränderte Version eines Zombie-Shooters, in dem man durch Abtippen von Worten geballert hat. Ulkige Spielidee! **7**	Ich wünschte, ich hätte dieses Spiel in meiner Jugend gehabt, statt mich mit Maschinenschreib-Kursen rumärgern zu müssen. Eine coole Möglichkeit, sich in jungen Jahren mit Tastaturen vertraut zu machen! **7**	Diese Spiel ist echt nichts für mich. Die normalen **Pokémon**-Rollenspiele finde ich klasse, aber da ich im Job bereits genug in die Tasten hämmere, kann ich mit **Pokémon Tastenabenteuer** einfach nichts anfangen! **6**
THE LAST BLADE (Wii VC)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 63	Mit diesem Neo-Geo-Klassiker kann ich – im Gegensatz zu Prügelspielveteran Uwe – nicht viel anfangen. Zu nostalgisch ist das Gameplay, zu gleichförmig die Kämpfe. Ich bin halt mit **Street Fighter** aufgewachsen. **6**	Aus heutiger Sicht wirkt der Prügler ganz schön altbacken: sehr simpel, sehr abgehackt. Aber die Grafik ist immer noch wunderschön und mit etwas Übung hat das Kampfsystem immer noch seinen Reiz! **8**	Ich mag diese alten Prügler immer noch, obwohl sie mittlerweile stark in die Jahre gekommen sind. Der Retro-Charme und die gute Spielmechanik trösten mich aber über die 16-Bit-Optik hinweg. **7**	Als alter Fan der Neo-Geo-Konsole zählt **Last Blade** für mich zu den coolsten Games auf dem System. Selbst die geniale **Samurai Shodown**-Serie sieht daneben fast schon alt aus – also keinesfalls entgehen lassen! **9**
TONI TORI (3DS VC)	∅ **WERTUNG: 7,5** Test S. 65	Ich hätte nie gedacht, dass dieses feine Game-Boy-Color-Knobelspiel jemals im eShop landet. Gut, dass es nun angeboten wird! Die Eierjagd motiviert ungemein, zudem kostet die Gaudi nicht viel. **8**	Niedliches Knobelspiel. Erinnert mich an Klassiker wie **Lost Vikings**: durch den Level bewegen, analysieren, nachdenken und Dinge ausprobieren. Witzig! Hat aber auch ein wenig Frustpotenzial. Oder liegt's an mir? **7**	GBC-Spiele sind für mich eigentlich grenzwertig, was hauptsächlich an der Uralt-Optik liegt. Doch im Falle von **Toki Tori** drücke ich aufgrund des spaßigen und fordernden Gameplays gerne ein Auge zu. **7**	Der Game Boy Color gehört zu den wenigen Konsolen, die ich nicht besitze. Deshalb freut mich die Umsetzung des Knobel-Games gleich doppelt. So kann ich einen versäumten Spiele-Klassiker nachholen! **8**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Everyone Sing	F + F Distribution	28. September | 2012
FIFA 13	Electronic Arts	27. September | 2012
Inazuma Eleven Strikers	Nintendo	28. September | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
Schlag den Raab: Das 3. Spiel	Namco Bandai	11. September | 2012
Wicked Monsters Blast	dtp Entertainment	30. September | 2012
OKTOBER		
Benjamin Blümchen: Törööö im Zoo	Schmidt Spiele GmbH	12. Oktober | 2012
Disney Prinzessin – Mein Märchenhaftes Abenteuer	Disney Interactive	25. Oktober | 2012
FlatOut	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
Hyper Fighters	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
Just Dance 4	Ubisoft	2. Oktober | 2012
Just Dance: Disney Party	Ubisoft	Oktober | 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Oktober | 2012
Lets Sing	Deep Silver	9. Oktober | 2012
Monster Trucks	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
NBA 2K13	2K Sports	5. Oktober | 2012
Supersonic Racer	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
The Voice of Germany	Flashpint AG	30. Oktober | 2012
We Sing 80's	Nordic Games	30. Oktober | 2012
WWE 13	THQ	30. Oktober | 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft	31. Dezember | 2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	17.November | 2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Get Down With The Hip Hop Dance Experience	Ubisoft	November | 2012
Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo	Nicht bekannt
Nikelodeon Dance 2	2K Play	1. November | 2012
Rise of the Guardians	D3 Publisher	20. November | 2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Transformers Prime	Activision	2. November | 2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012

Wii U

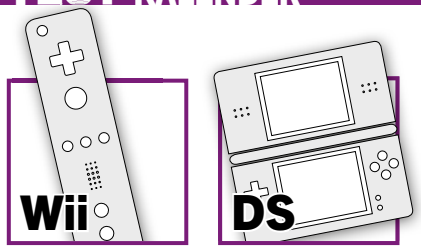
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2012		
NBA 2K13	2K Sports	2012
Assassin's Creed 3	Ubisoft	2012
Avangers: Battle for Earth	Ubisoft	2012
Batman Arkham City: Amored Edition	Warner Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	2012
Darksiders II	THQ	2012
Family Party (Arbeitstitel)	D3 Publisher	2012
FIFA 13	Electronic Arts	2012
Game & Wario (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	2012
Jett Tailfin	Maximum Games	2012
Just Dance 4	Ubisoft	2012
Lego City: Undercover	Warner Interactive	2012
Marvel Avenger's: Kampf um die Erde	Ubisoft	2012
Metro: Last Light	THQ	2012
Monsters Party	Nicht bekannt	2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	2012
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Tecmo Koei	2012
Nintendo Land	Nintendo	2012
Pikmin 3	Nintendo	Launch-Zeitraum
Project-100 (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Rabbids Land	Ubisoft	2012
Rayman Legends	Ubisoft	2012
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Sing (Arbeitstitel)	Nintendo	2012
Shield Pose	Nicht bekannt	2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	2012
Sports Connection	Ubisoft	2012
Trine : Director's Cut	Frozen Byte	2012
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	2012
ZombiU	Ubisoft	2012
2013/NICHT BEKANNT		
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. Februar | 2013
Dirt	Codemasters	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Formula 1 All-Stars	Codemasters	Nicht bekannt
Game Party Champions	Warner Interactive	Nicht bekannt
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Mass Effect 3	Electronic Arts	Nicht bekannt
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	Nicht bekannt
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai	Nicht bekannt
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Angry Birds Trilogy	Activision	28. September | 2012
FIFA 13	Electronic Arts	27. September | 2012
Funky Barn 3D	Ubisoft	20. September | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
Mahjongg Mysteries – Ancient Athena 3D	Rondomedia	25. September | 2012
Shifting Worlds	Rising Star Games	28. September | 2012
OKTOBER		
Brain Training 3D	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
Disney Prinzessin – Mein Märchenhaftes Abenteuer	Disney	25. Oktober | 2012
Hotel Transsilvanien	Avanquest	25. Oktober | 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Oktober | 2012
Model 3D – Dein Fashion Shooting	Rising Star Games	26. Oktober | 2012
Professor Layton und die Maske der Wunder	Nintendo	26. Oktober | 2012
RollerCoaster Tycoon 3D	Namco Bandai	26. Oktober | 2012
Sophies Freunde: Babysitting 3D	Ubisoft	20. Oktober | 2012
Sophies Freunde: Fashion World 3D	Ubisoft	20. Oktober | 2012
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	12. Oktober | 2012
Super Black Bass 3D	dtp Entertainment AG	19. Oktober | 2012
2012		
Animal Crossing	Nintendo	2013
Adventure Time: Hey Ice King!	D3 Publisher	Herbst | 2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Carnival Games	Take 2	2012
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	Herbst | 2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Disney Micky Epic: Macht der Fantasie	Disney Interactive	17. November | 2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	Winter | 2012
Rabbids Rumble	Ubisoft	2012
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Spy Hunter	Warner Interactive	9. November | 2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	16.November | 2012
Transformers Prime: The Game	TT Games	2. November | 2012
2013/NICHT BEKANNT		
Animal Crossing	Nintendo	2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	2013
Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
Bibi Blocksberg – Der verhexte Schloss-Schatz	Schmidt Spiele GmbH	7. September | 2012
Jewel Adventure	dtp Entertainment	30. September | 2012
Jewel Master – Cradle of Egypt 2	Rondomkedia	11. September | 2012
Jewel Quest 5 – The Sleepless Star	dtp Entertainment	14. September | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
Pokémon Tasten-Abenteuer	Nintendo	September | 2012
OKTOBER		
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter Wasser	Disney	25. Oktober | 2012
Hidden Expedition Titanic	dtp Entertainment	12. Oktober | 2012
Hotel Transsilvanien	Avanquest	25. Oktober | 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Oktober | 2012
Pokémon Schwarz & Weiß 2	Nintendo	12. Oktober | 2012
Treasurs of Montezuma 2	dtp Entertainment	12. Oktober | 2012
2012		
Adventure Time: Hey Ice King!	D3 Publisher	Herbst | 2012
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
ThunderCats	Namco Bandai	2012
To-Fu Collection	Rising Star Games	2012
Transformers Prime: The Game	TT Games	2. November | 2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
11. September	Schlag den Raab: Das 3. Spiel	Namco Bandai
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai
Vorschau S. 20 27. September	FIFA 13	Electronic Arts
28. September	Everyone Sing	F + F Distribution
Test S. 50 28. September	Inazuma Eleven Strikers	Nintendo
30. September	Wicked Monsters Blast	dtp Entertainment
2. Oktober	Just Dance 4	Ubisoft
5. Oktober	NBA 2K13	2K Sports
12. Oktober	Benjamin Blümchen: Töröööö im Zoo	Schmidt Spiele GmbH
12. Oktober	FlatOut	F + F Distribution
12. Oktober	Hyper Fighters	F + F Distribution
12. Oktober	Monster Trucks	F + F Distribution
12. Oktober	Supersonic Racer	F + F Distribution
Oktober	Just Dance: Disney Party	Ubisoft
Oktober	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
7. September	Bibi Blocksberg – Der verhexte Schloss-Schatz	Schmidt Spiele
11. September	Jewel Master – Cradle of Egypt 2	Rondomedia
14. September	Jewel Quest 5 – The Sleepless Star	dtp Entertainment
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai
30. September	Jewel Adventure	dtp Entertainment
Test S. 54 September	Pokémon Tasten-Abenteuer	Nintendo
12. Oktober	Hidden Expedition Titanic	dtp Entertainment
Vorschau S. 36 12. Oktober	Pokémon Schwarze Edition 2 & Weiße Edition 2	Nintendo
12. Oktober	Treasures of Montezuma 2	dtp Entertainment
Oktober	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive

30.09. WICKED MONSTERS BLAST

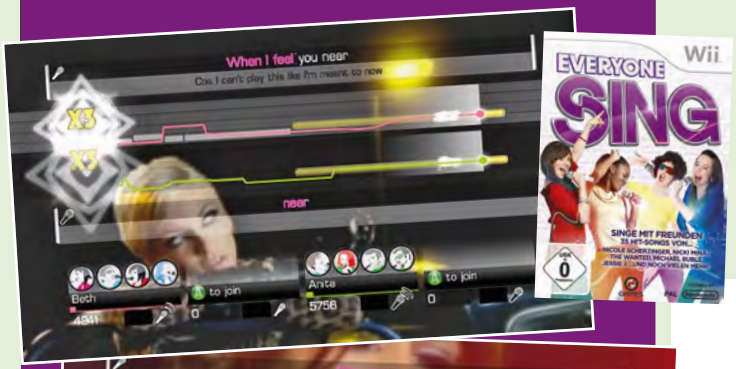
HERSTELLER: DTP | GENRE: ACTION

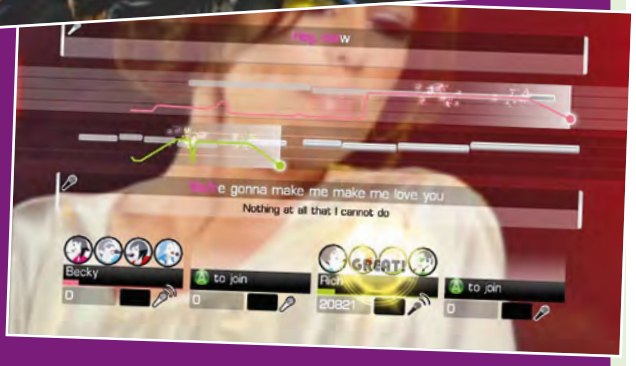
Bei dieser witzigen Schießbudensimulation erwartet euch familienfreundliche Action mit einem Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer. 20 Missionen sowie 12 zusätzliche Minispiele sorgen für Abwechslung durch unterschiedliche Aufgaben in wechselnden Umgebungen. Bei den Herausforderungen dreht es sich grundsätzlich darum, bestimmte Objekte auf dem Bildschirm abzuschießen, was durch die zwei mitgelieferten Blaster-Aufsätze für die Wii Fernbedienung völlig stilecht vonstattengeht.

28.09. EVERYONE SING

HERSTELLER: F+F | GENRE: MUSIKSPIEL

Obwohl es bereits unzählige Games gibt, bei denen sich alles um das korrekte Nachsingen bekannter Chart-Hits dreht, erscheinen immer wieder neue Genrevertreter. **Everyone Sing** zählt dabei zu den besseren Karaoke-Games und bietet mit 35 Songs, beispielsweise von Lady Gaga, The Pussycat Dolls oder Elton John, für jeden Geschmack den passenden Titel.

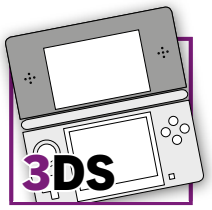




5.10. NBA 2K13

HERSTELLER: 2K GAMES | GENRE: SPORTSPIEL

Fünf Millionen verkaufte Exemplare von **NBA 2K12** und insgesamt 25 Auszeichnungen zum Sportspiel des Jahres sprechen eine deutliche Sprache. Im kommenden Serienableger **NBA 2K13** sorgen Hip-Hop-Legende Jay-Z als Executive Producer sowie ein verbesserter Karriere-Modus für eine noch authentischere Präsentation der Basketballsimulation!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai
20. September	Funky Barn 3D	Ubisoft
25. September	Mahjongg Mysteries – Ancient Athena 3D	Rondomedia
27. September	FIFA 13	Electronic Arts
28. September	Angry Birds Trilogy	Activision
28. September	Shifting Worlds	Rising Star Games
12. Oktober	Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution
19. Oktober	Super Black Bass 3D	dtp Entertainment AG
Oktober	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive

11.09. SCHLAG DEN RAAB – DAS 3. SPIEL

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Im neuesten Teil der **Schlag den Raab**-Serie erwarten euch 25 abgedrehte Minispiele wie „Bäume fällen“ oder „Armbrustschießen“. Unterstützt wird das Spielgeschehen mit 350 Sprachaufnahmen, wodurch die Atmosphäre der realen TV-Show recht nett rübergebracht wird. Im Team-Modus können bis zu acht Spieler mitmachen und dank einem Poo l von über 5.000 Fragen wiederholen sich die Quizaufgaben nicht so schnell. Zu guter Letzt enthält die überarbeitete Steuerung eine Vorspulfunktion.

28.09. ANGRY BIRDS: TRILOGY

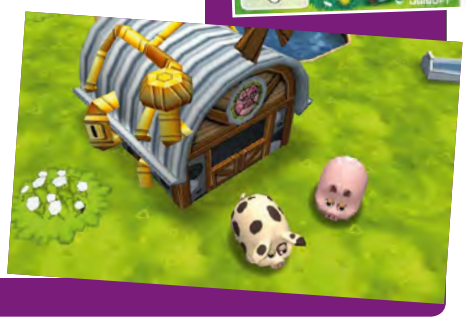
HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Mit der **Angry Birds**-Serie als iPhone- und Android-App sowie als Browser-Game für PCs gelang dem finnischen Entwicklerstudio Rovio Entertainment Ltd. ein ganz großer Wurf. Die coolen Games gehören zum Genre der sogenannten Artillery-Computerspiele. Im Endeffekt bedeutet dies, dass ihr mit einer bestimmten Anzahl von Geschossen (die namensgebenden Angry Birds) eine bestimmte Anzahl von Gegnern treffen sollt. Die 3DS-Variante bietet dabei Umsetzungen aller drei **Angry Birds**-Spiele und 19 exklusive Bonus-Levels.

20.09. FUNKY BARN 3D

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: ACTION

Auf dem Bauernhof von **Funky Barn 3D** läuft alles ein klein wenig anders als in der normalen Landwirtschaft. Im Spiel geht es darum, ein Gehöft, das von witzig gestalteten Tieren bevölkert ist, auf Vordermann zu bringen. Dabei kommen aber höchst seltsame Hilfsmittel wie eine spezielle Wollschermaschine zum Einsatz, während die Kornernte mit einem noch verrückteren Fluggerät bewerkstelligt wird. Fans von **Harvest Moon** freuen sich auf viel Humor und eine Bande von liebenswerten Tieren.



20.09. JEWEL QUEST 5 – THE SLEEPLESS STAR

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die Welle der Tüftel-Games mit Match-3-Spielmechanik nimmt einfach kein Ende. So bietet **Jewel Quest 5** über 200 neue Rätsel, die durch eine nette Geschichte rund um einen schlafenden Stern präsentiert werden. Neue sogenannte Obstacle-Puzzles sorgen für ansprechenden Knobelspaß, denn um diese Aufgaben vollständig lösen zu können, müsst ihr zunächst einige störende Hindernisse auf dem Spielfeld beseitigen. Wer noch nicht genug von Match-3-Puzzles hat, der darf bedenkenlos zugreifen!

Genre: Jump & Run | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 17. August 2012

NEW SUPER MARIO BROS. 2
DER LESER-CHECK

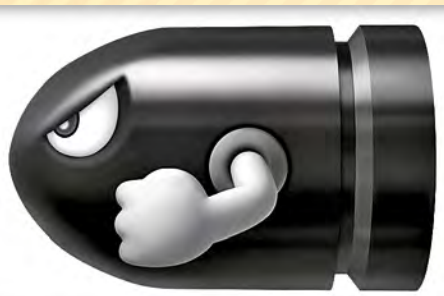
Text | Christoph Kraus

Seid ihr schon „Marionär“? Hat sich der Knochenjob dafür gelohnt? Und wie zufrieden seid ihr mit Spielzeit und Gameplay? Im N-ZONE-Leser-Check geht’s um eure Meinung – offen und ehrlich!

Liebe Mario-Fans,

jetzt, da **New Super Mario Bros. 2** im Handel erhältlich ist, wollen wir uns in aller Tiefe mit dem neuen 3DS-Hit befassen. Ob Spielumfang, Innovationsfaktor oder die Belohnung für Mario-Münz-Millionäre – wir stellen alle Aspekte auf den Prüfstand! Um euch zu sagen, was die Zocker über das Jump&Run-Comeback des Jahres denken, haben wir auf www.n-zone.de um eure Meinung gebeten. Und hier kommen die Ergebnisse unserer großen Leser-Umfrage. Viel Spaß dabei! Der FAQs-Kasten verrät diesmal übrigens unter anderem, welche Boni man nach dem Spieldurchgang freischaltet. Wer dies nicht erfahren möchte, möge das Heft bitte **NICHT** umdrehen!

Eure N-ZONE



FAQs

Sagt mir, welche Belohnung man erhält, wenn man eine Million Münzen sammelt! Lohnt sich die Mühe?

Wer sich die Mühe macht, Münzmillionär zu werden, dem wird eine besondere Trophäe im Hauptmenü des Spiels angezeigt. Nach der Meldung „Ach, du grüne Neune! 1.000.000 Münzen?! Hier ist dein Preis!“ erscheint ein goldener Pokal, der untrüglich euren Fortschritt dokumentiert. Allerdings ist die Belohnung aus unserer Sicht extrem enttäuschend, wenn man bedenkt, wie viel Zeit es beansprucht, so viele Goldtaler anzuhäufen.

Wie komme ich in die Regenbogen-Levels?

Das Freischalten dieser münzreichen Levels gelingt nicht etwa willkürlich, wie manch einer glauben könnte, sondern nach einem festen Muster: Um den Regenbogen-Level der ersten Welt zu erreichen, müsst ihr die Zielflagge berühren, wenn die letzten beiden Ziffern des Zeitzählers jeweils eine 1 anzeigen. In der zweiten Welt sind die Endziffern 22 gefragt, in der dritten 33 usw. Für die Pilzwelt gelten die Zahlen 77, für die Feuerblumenwelt 88, für die Spezialwelt 99. Kein Problem also!

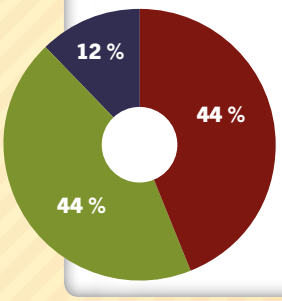
Der Münzrausch soll doch weitergehen. Wann wird es die ersten kostenpflichtigen Levels geben?

Der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, hat diesbezüglich noch keinen Termin bekannt gegeben. Es liegt ihm allerdings am Herzen, dass sich die Spieler nicht verärgert vorkommen, wenn sie für Inhalte bezahlen sollen, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung schon fertig waren, aber absichtlich zurückgehalten wurden. Das leuchtet uns ein. Wir rechnen damit, dass die ersten Zusatz-Levels kurz vor Weihnachten angeboten werden.

ERFREULICH HOHER UMFANG

Wie seid ihr mit der Spielzeit von Marios neuem Nintendo-3DS-Spektakel zufrieden?

Ich bin zufrieden.	44 %
Die Spielzeit ist so wie erwartet.	44 %
Ich bin nicht zufrieden.	12 %

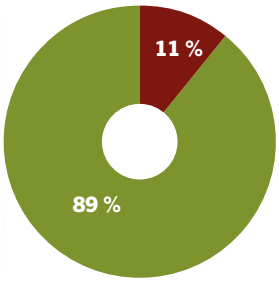


N-ZONE MEINT:

In puncto Umfang hat Nintendo offenbar alles richtig gemacht: Gerade einmal zwölf Prozent der N-ZONE-Leser empfinden die Spielzeit als zu kurz. 44 Prozent sind der Meinung, das Jump & Run sei so komplex geraten wie erwartet. Weitere 44 Prozent sind angesichts von mehr als 80 Levels zufrieden, was die Motivation betrifft, alle Inhalte freizuschalten.

WER WIRD MILLIONÄR?

Jetzt geht's ans Eingemachte: Habt ihr schon 1 Million Münzen gesammelt?



Ja	11 %
Nein	89 %

N-ZONE MEINT:

Die Antwort auf diese Frage war eindeutig: Die große Mehrheit von euch Lesern hat entweder die Aufgabe, eine Million Münzen zu ergattern, noch nicht in Angriff genommen oder dies erst gar nicht angepeilt. Lediglich 11 Prozent dürfen sich Millionär nennen – das dürfte so manchen Zocker, der nicht so fleißig war, ein bisschen neidisch machen.

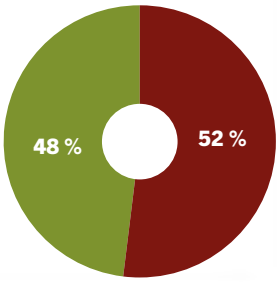
FRUST DER REICHEN

Lasst uns Klartext reden: Wie habt ihr die Belohnung für 1 Million Münzen empfunden?

Ich war stinkesauer! Schade um die vergeudete Zeit!	52 %
Was hätte man sonst erwarten sollen? Die Belohnung passt!	48 %

N-ZONE MEINT:

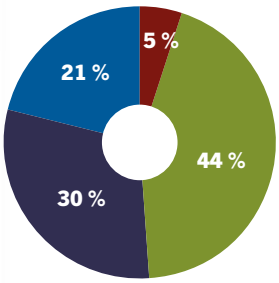
Auf dieses Ergebnis waren wir ganz besonders gespannt. Wir wollten wissen, ob alle Münzmillionäre mit der Prämie, die man als hartnäckiger Zocker erhält, zufrieden sind. Offenbar hatten viele **Mario**-Fans nicht viel mehr erwartet als das, was sie letztlich bekamen: Immerhin gaben 48 Prozent der Leser an, dass ihnen die Belohnung genügt. Trotzdem: Die knappe Mehrheit von euch, nämlich 52 Prozent, empfand die Münzjagd als blanke Zeitverschwendung. Das dürfte den Entwicklern von Nintendo zu denken geben. Übrigens: Es gibt sogar noch eine Belohnung für 9.999.999 gesammelte Münzen – aber die ist auch nicht gerade der Mühe wert.



NIX NEUES?

Super Marios neues Nintendo-3DS-Abenteuer ist nur wenig innovativ. Das ...

... stinkt mir gewaltig.	5 %
... finde ich ein bisschen schade.	44 %
... ist mir egal.	30 %
... sehe ich ganz anders: Es gibt doch viele Neuerungen!	21 %



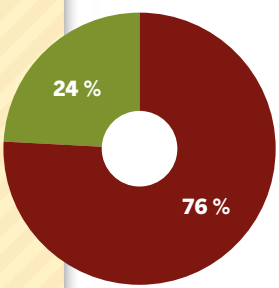
N-ZONE MEINT:

Dass **New Super Mario Bros. 2** nicht gerade vor Neuerungen strotzt, haben wir bereits im Test geschrieben. Doch viele Leser sehen es völlig anders: Sie bescheinigen dem Jump & Run durchaus etliche Innovationen (etwa die neuen Verwandlungen in Gold-Mario). Ein Leser schreibt uns: „Das Spiel macht wenig falsch. Die Grafik hätte auch von mir 9 Punkte bekommen, die Münzjagd motiviert und die neuen Power-ups passen perfekt. Nintendo hat mal wieder gezeigt, dass sie Meister ihres Fachs sind, wenn es um Jump & Runs geht, und dass man bei einem Mario-Abenteuer einfach nichts falsch machen kann!"

ZU VIEL DES GUTEN?

Angesichts der zahlreichen Klempner-Spiele haben wir gefragt: Übertreibt's Nintendo mit Mario-Jump&Runs?

Nö. Solange die Qualität stimmt, ist mir das recht.	76 %
Mario-Spiele müssen sparsamer dosiert werden.	24 %



N-ZONE MEINT:

Die Veröffentlichung von **Super Mario 3D Land** liegt nicht einmal ein Jahr zurück – schon hüpfen die Fans des Kult-Klempners wieder durchs Pilzkönigreich. Vor diesem Hintergrund wollten wir wissen, ob die Spieler des Handwerkers nicht langsam überdrüssig werden. Doch satten 76 Prozent der N-ZONE-Leser ist das, gelinde gesagt, wurscht. Solange die spielerische Qualität stimmt, ist ihnen die Vielzahl an Mario-Abenteuern egal. Nur 24 Prozent sind gegensätzlicher Meinung.

LASST ZAHLEN SPRECHEN!

Zum Schluss die vielleicht bedeutendste aller Fragen: Welche Wertung hättet ihr *New Super Mario Bros. 2* gegeben?

Hier machten wir euch keinerlei Vorgaben, stattdessen durftet ihr eine beliebige Zahl eingeben. Ihr seid eben die Bosse!

N-ZONE MEINT:

Bei dieser Frage haben wir uns erlaubt, bizarre Wertungsvorschläge wie 2 Prozent nicht zu berücksichtigen. Die niedrigste Leserwertung lag bei 71 Prozent, die höchste bei 98 Prozent. Der Schnitt liegt bei 88,7 Prozent – somit haben wir auf 89 Prozent aufgerundet. Die Meinung der N-ZONE-Leser deckt sich somit mit unserer Beurteilung (wir vergaben eine Einzelspielerwertung in Höhe von 91 und eine Mehrspielerwertung von 88 Prozent).

89

MILLIONÄR IM HANDUMDREHEN

So schnappt ihr eine Million Münzen mit möglichst wenig Aufwand!

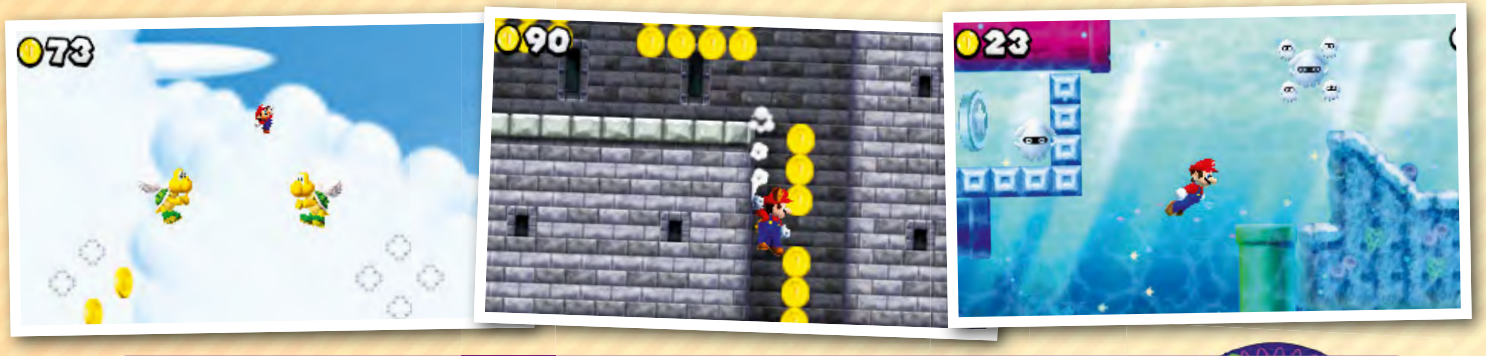
Eine überaus effiziente Möglichkeit, um rasch Münz-Millionär zu werden, ergibt sich in der zweiten Welt. Entscheidet euch für Level 2–4, schnappt euch direkt am Anfang die Goldblume und hüpft in die gelbe Röhre, die euch ins Kellergeschoss führt. Wartet dort so lange am linken Bildschirmrand, bis möglichst viele Gumbas in eure Richtung marschieren. Hüpft ihnen dann auf den Schädel und haltet dabei die Sprungtaste gedrückt. So gelangt ihr mühelos von einem Gumba auf den nächsten – das beschert euch, solange ihr im Besitz der goldenen Feuerblume seid, zahlreiche Kombopunkte. Diese Prozedur wiederholt ihr so oft, bis ihr nur noch ungefähr 20 Sekunden übrig habt, um zur Zielfahne zu rennen. Aber beeilt euch, denn sonst war die ganze Mühe umsonst!

Der Leser „PHIL-PS“ aus der VideoGamesZone-Community ergänzt: „Im Münzrausch-Modus bekommt man noch viel schneller eine Million Münzen zusammen. Man muss nur das Pilzpaket auswählen und so lange neu starten, bis der oben erwähnte Level 2–4 zuerst kommt. Wenn man dann die besagte Taktik anwendet, erhält man mit etwas Übung über 2.000 Münzen. Diese werden am Ende des Levels, wenn man die Spitze des Fahnenmasts erreicht, verdoppelt. Je nachdem, welche zwei Levels anschließend kommen, kann man seinen Münzzähler so ziemlich schnell erhöhen, schließlich können die Münzen nach jedem Level verdoppelt werden. Vergesst anschließend nicht, euren Rekord für StreetPass zu speichern, dann müsst ihr nicht jedes Mal neu starten, bis Level 2–4 kommt, sondern könnt den Vorgang einfach unter ‚StreetPass-Rekorde/Mein Rekord‘ so oft wiederholen, bis ihr keine Lust mehr habt. Das beschert euch pro Runde etwa 16.000 Münzen. Der einzige Nachteil ist, dass es nicht immer einfach ist, die Spitze des Fahnenmasts zu erreichen, und dass man die drei Levels von vorn beginnen muss, wenn man ein Leben verliert. Zumindest darf man seine bisher gesammelten Münzen trotzdem behalten, falls man k. o. geht.“

Schnappt euch erst die goldene Feuerblume, …

… schlüpft dann in diese gelbe Warp-Röhre …

… und hüpft den Gumbas auf die Schädel!



DIE SCHNELLSTEN MARIONÄRE

Wir baten euch, uns zu schreiben, sobald ihr eine Million Münzen beisammenhabt. Heute küren wir die besten Zocker!

Wir gratulieren Ali Ugur Aslan, er ist der schnellste „Marionär“! Weil Nintendo von unserer Aktion total begeistert war, hat man dort spontan ein riesiges Überraschungspaket zusammengestellt: Ali freut sich über drei Nintendo-Spiele nach Wahl, ein praktisches Gold-Etui sowie einen Stickerbogen zu **New Super Mario Bros. 2**. Fett!

1. Samstag, 18. August, 22.55 Uhr ..... **Ali Ugur Aslan**
2. Montag, 20. August, 23.26 Uhr..... **Marc Schwarz**
3. Montag, 20. August, 23.49 Uhr..... **Andi Hammerl**
4. Dienstag, 21. August, 11.25 Uhr..... **Daniel Lesch**
5. Dienstag, 21. August, 15.19 Uhr.....**André Pernitzky**

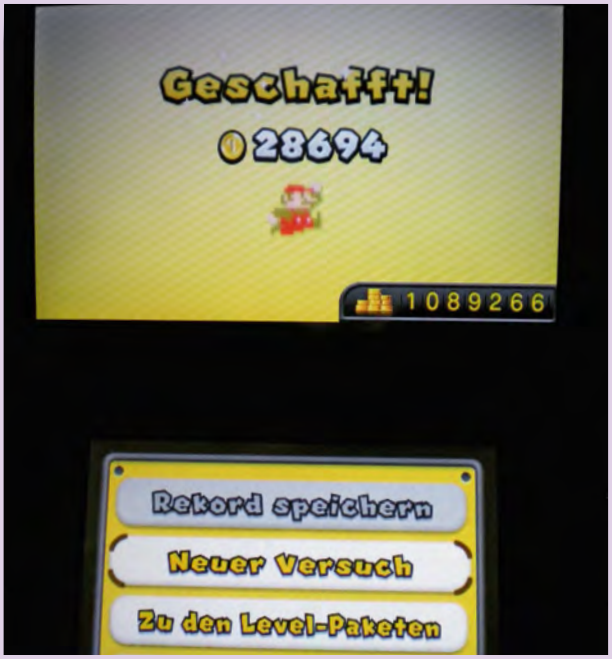
DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG FÜR N-ZONE-LESER!

In der letzten N-ZONE forderten wir euch zum ultimativen Mario-Duell heraus – und hier stellen wir euch die besten „Münzrausch"-Absolventen vor!

Gesucht wurden die höchsten Punktzahlen im Sternpaket, die mit dem weißen Waschbär-Mario erzielt wurden. Wir gratulieren unserem N-ZONE-Stammleser Andi Hammerl zu sensationellen 28.694 Punkten, die wir tatsächlich bestätigen können. Der Jump&Run-Fan aus Niederbayern verriet uns, dass er den Punkterekord durch den Gumba-Trick in Level 2–4 (siehe Extrakasten „Millionär im Handumdrehen") erzielt hat. Mit etwas Glück und einer vorteilhaften Level-Abfolge war Andi ganz vorn dabei.

Nintendo hat übrigens die Spendierhosen an und belohnt den besten Münzrausch-Sammler mit drei Nintendo-Spielen nach Wahl, einem Gold-Etui im **Mario**-Look sowie einem Stickerbogen zu **New Super Mario Bros. 2**. Wenn das nicht großzügig ist?! Der glückliche Gewinner entschied sich übrigens für die Spiele **Super Pokémon Rumble**, **Nintendogs + Cats** und **Heroes of Ruin**.

1. 28.694..... Andi Hammerl
2. 18.739.....Bastian Vogel
3. 15.806..... Max Wappler
4. 14.293..... Robert Glück
5. 12.612..... Florian Gehrig



DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG:
In der nächsten N-ZONE küren wir die besten Münzrausch-Rekorde im „Pilzpaket" – tretet dabei als weißer Waschbär-Mario an. Habt ihr alle drei Levels gemeistert, fotografiert das Menü, in dem euer Punkterekord steht. Bitte bedenkt, dass wir euch ggf. bei Unklarheiten auffordern, uns euer Spielmodul per Post zuzusenden, damit wir euren Highscore verifizieren können. Schummler haben also keine Chance!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Schiebe-Pad, Digikreuz, Tasten, Touchscreen

SONDERFUNKTIONEN
StreetPass, SpotPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-

ONLINE-FUNKTIONEN
Levels herunterladen, Münzzähler

LESERMEINUNG • EMANUEL VAN WEIMAR

„Gold für Super Mario!"

In bester **Mario**-Manier hat mich das Spiel begeistert und für mich persönlich ist **New Super Mario Bros. 2** sogar besser gelungen als **Super Mario 3D Land**. Natürlich kann es nicht gerade mit Innovationen glänzen, aber warum auch? Das alte Spielprinzip ist schon so super, dass es immer wieder Spaß macht, und auch den Münzrausch finde ich sehr witzig, auch wenn ich bei der Ankündigung schon etwas skeptisch war. Den Zweispielermodus finde ich super, allerdings wäre es wünschenswert gewesen, zu viert zu spielen. Alles in allem handelt es sich also um ein sehr gelungenes Spiel, welches wohl verdient die 3DS-Verkaufscharts in den nächsten Monaten anführen wird. Zudem ist das Spiel ein gutes Trostpflaster für Nintendos Abwesenheit bei der Gamescom!

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Mehr Spaß mit Luigi im Schlepptau?"

Vor einem guten Monat ist Mario in seinem zweiten 3DS-Jump&Run in Erscheinung getreten – Zeit, das Spiel einem Rundum-Fazit zu unterziehen, ganz ohne rosarote Brille! Ich stehe zu meiner Meinung, dass die Entwickler ein formidables Hüpfspiel abgeliefert haben, das allein wie auch im Koopmodus großen Spaß macht. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei höher als im direkten Wii-Vorgänger. Nur bei einer Sache verstehe ich überhaupt keinen Spaß: Die Millionärsprämie ist, gelinde gesagt, langweilig bis zum Gehtnichtmehr! Selbst wer im Spiel 9.999.999 Münzen anhäuft, wird für diese Irrsinnsaufgabe nicht adäquat belohnt. Angesichts des großen Wirbels, der um den Münzrausch gemacht wird, hätte sich Nintendo ruhig anstrengen können, den Fans etwas Unvergessliches zu bescheren.

WERTUNGEN

PRO

- Gameplay vom Feinsten
- Spaßiger Koopmodus mit Luigi
- Viele Geheimnisse zu entdecken
- Extrem motivierend
- Gewohnt heitere **Mario**-Musik, ...

CONTRA

- ... aber sie klingt wie früher
- Fade Prämie für Münzmillionäre
- Noch keine Zusatz-Levels verfügbar

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	88

Umständlich: Erst im Menü des Clubhauses findet ihr gut versteckt den Story-Modus unter der Option „Pokal".

Genre: Sport | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. September 2012

INAZUMA ELEVEN STRIKERS

Text | Sebastian Zelada

Inazuma Eleven goes Wii! Kann Entwickler Level 5 an die Qualität der DS-Teile anknüpfen?

Inazuma Eleven Strikers räumt mit dem RPG-Gameplay der DS-Teile auf und liefert der Fangemeinde auf der Wii eine deutlich actionreichere Bolzerei. Nach zahlreichen Matches mit der Mannschaft der Raimon Jr. High mussten wir jedoch feststellen, dass die Entwickler von Level-5 lieber noch ein wenig mehr Zeit in das Spiel investiert hätten – denn mit den tollen DS-Fassungen kann das Wii-Debüt nicht mithalten.

⛔ Wirre Menüführung

Im Hauptmenü können wir das Mini-Spiel-Training wählen, mit bis zu vier Spielern ein Freies Spiel oder Turnier bestreiten und ins Clubhaus gehen. Einen Story-Modus hat das Spiel auch zu bieten, doch der ist sehr versteckt im Clubhaus-Menü untergebracht. Hier kann man Spieler anwerben, Items kaufen, Freundschaften zwischen den Spielern stärken und sich natürlich seinen Weg zum absoluten Top-Team bahnen. Warum der Story-Modus, der doch eigentlich das Herz des Spiels ist, nicht von vornherein im Hauptmenü anwählbar ist, bleibt das Geheimnis der Entwickler. Auch die restliche Menüführung ist größtenteils verwirrend und unnötig kompliziert. Gerade in Anbetracht der recht jungen Zielgruppe hätten wir uns hier deutlich mehr Übersicht gewünscht. Das ist schlecht durchdacht und gibt schon vor dem Anpfiff Punktabzug.

➕⛔ Fast zu simpel

Auf dem Rasen ist **Strikers** dagegen recht simpel gestrickt. Standard-Pässe, Flanken und Schüsse sind ebenso vertreten wie Grätschen und Tacklings. Wirklich interessant wird es nur, wenn Spezialtechniken eingesetzt werden. Die haben es dann aber auch in sich: Ob die Eisgrätsche zur Abwehr heranstürmender Angreifer oder der Feuertornado zum spektakulären Einnetzen des runden Leders – alle Spezialtechniken sind opulent in Szene gesetzt und sehen ungemein cool aus. Fast jeder Charakter hat seine typische Finte, einen besonderen Verteidigungs-Move (jeweils ausgeführt durch Schütteln der Wii-Fernbedienung) und einen Spezialschuss, den sogenannten Inazuma-Schuss. Sogar die Möglichkeit für Zwillings- oder Drillingsschüsse besteht, bei denen zwei oder drei Stürmer gemeinsam gegen den Ball treten und so einen brachialen Torschuss abgeben, der kaum zu halten ist. All diese Aktionen verbrauchen Technik-Punkte (TP) und leeren die Inazuma-Leiste neben dem Spieler-Avatar. Die Spezialschüsse haben dabei – genau wie die Verteidigungsmöglichkeiten der Torhüter – drei Levels und werden über langes Drücken der B-Taste aufgeladen. Schießt ihr mit Level 3, während der Torhüter eine schwächere Parade einsetzt, sieht es gut für euch aus. Wollt ihr die Keeper beschäftigen, solltet ihr übrigens tunlichst darauf achten, die Spezial-Aktionen auch wirklich anzuwenden, denn normale Schüsse hal-

BROTLOSE KUNST

Der schön herausgespielte Angriff mit Flanke (A-Taste an der Außenlinie drücken) und Fallrückzieher (B-Taste nach Flanke drücken) wird – wie die meisten Standardschüsse – vom Torhüter problemlos abgewehrt. Mit B aufgeladene Spezialschüsse sind dagegen deutlich Erfolg versprechender.

Kaltschnäuzig: Mit diesem Manöver wird der gegnerische Angriff auf Eis gelegt!

Eigenwillig: Reifen hinter sich herziehen stärkt Kondition und Freundschaft.

ten die Keeper teils aus weniger als einem Meter Entfernung. Normale Schüsse lassen sich dazu kaum platzieren, was Torschüsse zum Glücksspiel verkommen lässt und ordentlich frusten kann. Durch das weitgehend überflüssige Aufbauspiel artet darüber hinaus fast jedes Spiel zu einer wüsten Grätsch-und-Schuss-Orgie aus, die zwar aufgrund der Nonstop-Action durchaus Laune macht, beim Spieler jedoch nach einiger Zeit die Frage aufkeimen lässt, ob das schon alles war. Gekonnt Tore herausspielen ist nicht drin. Hauptsächlich geht es darum, eine freie Schussbahn zu haben und die Schüsse möglichst bis Level 3 aufladen zu können. Zum Glück spielt **Strikers** in den Specialmove-Zweikämpfen seine RPG-Wurzeln aus. Jede Spezial-Finte und -Verteidigung hat ihr eigenes Element: Wind schlägt Erde, schlägt Feuer, schlägt Pflanzen, schlägt Wind. Je nach Art der aufeinandertreffenden Aktionen berechnet das Spiel, ob der Verteidiger oder der Angreifer die Oberhand behält. Das bringt eine gewisse Tiefe ins Spiel und tut dem sonst recht simplen Gebolze sehr gut.

Endstation: Die Magische Hand wirkt gegen die meisten Spezialschüsse Wunder.

⛔ Schreihälse und Dampfplauderer

Ansonsten ist auf dem Platz Geschrei angesagt. Der Kommentator ist euphorisch und mitreißend, doch seine Wiederholungen nerven schon nach kurzer Zeit. Man kann sich darauf gefasst machen, dass er mindestens dreimal pro Spiel beteuert, noch nie in seinem Leben so einen gewaltigen Schuss gesehen zu haben. Auch die Teamkameraden, die bei fast jedem Spielerwechsel „Auf geht's!" und „Los geht's!" rufen und zu wirklich jeder Aktion mit ständig gleichen Sprüchen ihren Senf dazugeben, gehen einem alsbald auf den Keks. Das ist schade, denn die Synchro ist an sich serientypisch wirklich schön gemacht, stellt sich jedoch durch die arg limitierte Anzahl der Sätze selber ein Bein. Eine größere Anzahl von Sprüchen hätte hier wahre Wunder gewirkt. So merkt man zwar, dass das 11-Freunde-Gefühl transportiert werden soll, doch wenn auf dem Platz immer und immer wieder das Gleiche krakeelt wird, möchte man schnell den Ton abstellen. Besonders schade ist außerdem das Fehlen jeglicher Online-Modi. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

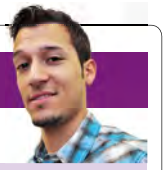
TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA



„Es hätte so viel besser sein können …"

Mein Vorurteil › Ob das Wii-**Inazuma** mich genauso fesseln kann wie die DS-Teile? Mehr Action kann doch im Fußball nicht schaden, oder?

Oje, eigentlich mag ich die hochwertige **Inazuma**-Reihe wirklich gerne und auch **Strikers** ist beileibe kein schlechtes Spiel, doch ein wenig Feinschliff hätte dem Titel sehr gutgetan. Ich verstehe die Ausrichtung auf simple Action und erwarte kein **FIFA**, aber etwas mehr Tiefgang abseits der Specialmoves hätte es schon sein dürfen. Zum Glück sind die Spezial-Tricks und -Abwehrmanöver schön in Szene gesetzt. Ohne die RPG-Elemente stünde das Spiel ganz schön blank da. Auch der Trainingsmodus mit seinen Minispielen ist recht simpel, motiviert aber immerhin durch die Möglichkeit, nicht nur die Statuswerte der Spieler zu erhöhen, sondern auch die Freundschaft der Teamkameraden untereinander zu verbessern. Das ist eine schöne Idee und hält einen mittelfristig bei Laune.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Schöne Comicgrafik
- ✚ Coole Specialmoves
- ✚ RPG-Elemente
- ✚ Viel Action

CONTRA

- ⛔ Etwas zu simpel
- ⛔ Nerviger Spielerwechsel
- ⛔ Schlechte Menüführung
- ⛔ Sich wiederholende Kommentare

GRAFIK 8

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	72

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai Games | **Termin:** 27. Juli 2012

ONE PIECE
UNLIMITED CRUISE SP 2

Text | Nathalie Auerochs

Monkey D. Ruffy und seine Strohhutbande setzen ihr Piratenabenteuer fort und stoßen dabei wieder auf abgedrehte Feinde!

Als Fortsetzung vom im Februar 2012 erschienenen **One Piece: Unlimited Cruise SP 1** basiert der zweite Teil auf der Geschichte des Vorgängers. Doch auch wer diesen nicht gespielt hat, findet sich dank einer kurzen Zusammenfassung in Form eines Videos schnell in die bisherigen Geschehnisse ein. Es ist allerdings hilfreich, zumindest ein paar Folgen der Anime-Serie gesehen oder ein paar Bände der Manga-Reihe gelesen zu haben, um die Charaktere und die grobe Geschichte von **One Piece** zu kennen. Andernfalls wird es schwer, herauszufinden, worum es geht. Außerdem sind auf dem Modul die Marineford-Episoden enthalten, die sich unabhängig von der zweiteiligen Geschichte abspielen und in dieser Form identisch auf **Unlimited Cruise SP 1** zu finden sind.

U-Boot inklusive: Die Thousand Sunny dient euch nicht nur als Basis und Lager, sondern hält auch weitere Schiffe für eure Abenteuerreise parat.

✚ Das Spielprinzip

Das Schiff Thousand Sunny versteht sich als eure Basis, zu der ihr regelmäßig zurückkehrt und die euch als Lager und Speicherpunkt dient. Mit ihr bereist ihr das Meer und legt vor den Küsten verschiedener Inseln an, um diese zu erkunden. Neun Charaktere stehen von Anfang an zur Auswahl, die ihr alle trainieren solltet. Im Marineford-Modus könnt ihr zusätzliche Charaktere freispielen. Während ihr Inseln erkundet oder Kämpfe bestreitet, könnt ihr jederzeit zwischen allen Spielfiguren wechseln. Hierfür wählt ihr einfach den gewünschten Ersatz auf dem Touchscreen aus. „Game over“ heißt es dementsprechend auch erst, wenn alle Charaktere kampfunfähig sind. Allerhand zu tun gibt es auch außerhalb der Hauptgeschichte: Ihr könnt angeln, neue Rezepte lernen sowie Items und Medizin herstellen. Während des Spielverlaufs erhaltet ihr situationsbedingt Hinweise auf neu Herstellbares, meist durch einen spontanen Einfall eines Charakters, wenn ihr spezielle Items findet. Hierbei kann das Suchen aller erforderlichen Gegenstände viel Zeit in Anspruch nehmen, was durchaus fast schon langweilen kann.

✚ ⛔ Super Story, aber sonst …

Die Geschichte ist sehr amüsant und basiert auf der gleichnami-

Ideal für Fans: Die Geschichte ist spannend gestaltet und hält immer wieder neue Überraschungen parat, mit denen man so nicht gerechnet hätte.

Sehr viel zu tun: Gemeinsam macht sich die legendäre Strohhutbande auf, den kleinen Gabri in seine ursprüngliche Form zurückzuverwandeln.

gen Manga-Reihe von Eiichiro Oda. Natürlich sind die Charakterdesigns wie im Manga und im Anime typisch übertrieben aufgemotzt, was den Reiz der Serie auch ausmacht. Ziemlich verpixelt kommt allerdings die Grafik daher und auch die Steuerung lässt zu wünschen übrig. Stellenweise reagiert das Spiel schwerfällig oder überhaupt nicht auf eure Eingaben, eine Zielerfassungung ist zwar möglich, wirklich hilfreich ist sie im Kampf trotzdem nicht. Auch wenn ihr eure Gegner anvisiert, kann es vorkommen, dass ihr das Ziel verfehlt – besonders das Kämpfen mit Lysop frustriert hier sehr schnell. Die zur Erkundung stehenden Inseln sind zum Teil riesig. Entsprechend ärgerlich ist es dann auch, wenn man das Spiel unterbrechen möchte, aber zum Speichern zur Thousand Sunny zurückkehren muss. Eine andere Möglichkeit zum Speichern habt ihr nämlich nicht. Das ist sehr nervig, besonders wenn man unterwegs spielen möchte!

⛔ Aus eins mach zwei

Wenn ihr den ersten Teil gespielt habt, könnt ihr Daten auf den neuen Spielstand übertragen. Das gilt nicht nur für erworbene Techniken und Fähigkeiten, derzeitiges Maximum von TP und SP sowie eigene Items, sondern auch für freigeschaltete Items in der Datenbank und Anleitungen für eigene entwickelte Items, gemischte Medizin und gekochte Gerichte. Nach dem Durchspielen von „Teil 2: Der erwachte Held“ steht euch zudem ein weiterer Schwierigkeitsgrad für den Story-Modus zur Verfügung.

Übel aufstoßen dürfte sogar eingefleischten **One Piece**-Fans der Umstand, dass **Unlimited Cruise SP 2** eigentlich der zweite Teil eines Spiels ist, das in den USA und in Japan auf einem einzigen Modul mit dem ersten Teil zu finden ist. Als Begründung hierfür wurde der enorme Speicherplatz für die fünf Sprachen, die auf dem europäischen Modul zur Auswahl stehen, genannt. Dieser sollte aber eigentlich kaum ins Gewicht fallen, weshalb es eher danach aussieht, als wäre diese Erklärung nur ein Vorwand, um zusätzliches Geld in die Kassen zu bringen. Fehler aus dem ersten Teil sind leider auch nicht ausgebessert worden, das frustriert nur noch mehr! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 30,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Japanisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Typischer **One Piece**-Humor: Mit dem Staubsauger geht es ab zu den wenigen Pflanzen in der Wüste, die ihr kurzerhand von Items befreit.

MEINUNG • NATHALIE AUEROCHS

„Für Fans toll, aber sonst nur bedingt zu empfehlen …“

Mein Vorurteil › Wenn „One Piece“ draufsteht, wird das Spiel sicher lustig! Doch hat die Fortsetzung spielerisch etwas Neues zu bieten?

An der Story habe ich nichts auszusetzen, sie ist schön abgedreht, dabei aber nicht zu simpel und man findet sich schnell ins Geschehen ein. Die sehr gewöhnungsbedürftige und teils sehr unpräzise Steuerung dagegen hat das Spielvergnügen schnell ins Gegenteil umgewandelt. Insbesondere die langen Spielabschnitte, in denen man nicht speichern kann, sind schnell richtig nervig …

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Interessante Story
- ✚ Tolles Charakterdesign
- ✚ Lustige Inszenierung
- ✚ Viele Nebentätigkeiten

CONTRA

- ⛔ Ungenaue Steuerung
- ⛔ Mittelmäßige Grafik
- ⛔ Seltene Speichermöglichkeit

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	--

Fast wie im Schulunterricht: In den Übungseinheiten erfahrt ihr, welcher Finger auf welche Taste gehört.

Der Tipp-Ball, eine Abwandlung des bekannten Pokéballs, in Aktion: Hier habt ihr gerade einen neuen Fang gemacht!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Genius Sonority | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 21. September 2012

LERNEN MIT POKéMON: TASTEN-ABENTEUER

Text | Christoph Kraus

Pikachu will euch das Schreiben auf einer Tastatur beibringen – dabei hat es nicht mal echte Finger!

Schließt mal kurz die Augen und zählt auf, welche Buchstaben sich in der oberen Reihe einer herkömmlichen PC-Tastatur befinden! Des Rätsels Lösung: Es sind Q, W, E, R, T, Z, U, I, O, P und Ü. Richtig getippt? Dann gibt es keinen ersichtlichen Grund, dass ihr euch überhaupt für das **Pokémon-Tasten-Abenteuer** interessieren solltet. Oder wisst ihr nur die Buchstaben, könnt aber trotzdem nicht mit zehn Fingern tippen? Für alle, die mühsam jeden einzelnen Buchstaben auf dem Griffbrett mit dem Zeigefinger anschlagen, könnte das Motto **Lernen mit Pokémon** also recht Erfolg versprechend sein – vorausgesetzt, ihr lasst euch auf das außergewöhnliche Spielkonzept ein.

Tipp, tipp, hurra! So sieht die beiliegende, gut verarbeitete Plastik-Tastatur aus.

Griffige Tastatur

Bevor die Paukerei losgehen kann, müsst ihr zunächst die beiliegende Tastatur mit zwei AA-Batterien füttern und mittels An/Aus-Schalter und kurzen Tastendrucks aktivieren. Schnell ist klar: Das Plastikzubehör ist angenehm griffig; zwar könnte der Druckpunkt härter sein, doch man gewöhnt sich rasch an die Handhabung. Es gibt nur einen gravierenden Nachteil: Vom **Tasten-Abenteuer** mal abgesehen, um das es in diesem Test geht, erfüllt das Buchstabenbrett ansonsten keinerlei Nutzen. Wer also des Zehn-Finger-Tippens überdrüssig geworden ist, hat wohl oder übel ein Accessoire im Schrank stehen, das er künftig nicht mehr oft brauchen wird.

Amüsante Buchstabenjagd

Doch wie lehrt euch das Spiel den Umgang mit all den Tasten überhaupt? Ganz einfach: Ihr durchstreift der Reihe nach verschiedene Bereiche der Pokémon-Welt, etwa den H-Gipfel, den E-Forst, das X-Resort, die R-Klippe oder den Rechts-Nachttempel. Jede Region widmet sich, wie schon deren Bezeichnung suggeriert, bestimmten Trainingseinheiten: Nacheinander stürmen diverse Monster auf euch zu, deren Anfangsbuchstaben ihr möglichst rasch und fehlerfrei eintippen müsst. Mit fortschreitender Spielzeit wird der Schwierigkeitsgrad angehoben. Dann müsst ihr beispielsweise den vollständigen Namen der jeweiligen Pokémon schreiben. Wer überhaupt nicht weiß, welche Buchstaben mit wel-

Je weiter ihr kommt, desto mehr Buchstaben müsst ihr eintipen.

Mauzi versteckt sich – räumt den Unrat mit den jeweiligen Buchstaben aus dem Weg!

chem Finger angeschlagen werden, kann im „Tipp-Training“ in knappen Übungseinheiten die notwendigen Kniffe erlernen. Dort erfahrt ihr etwa, wie ihr die einzelnen Tasten mit euren Fingern anschlagt. Allerdings besteht die Gefahr, dass ungeduldige Spielernaturen leichtfertig aufgeben – schließlich lässt sich das **Tasten-Abenteuer** auch mit dem Touchpen bedienen. Dass man so natürlich wenig Nutzen daraus zieht, dürfte jedem einleuchten. Es sei aber zumindest hiermit auf die alternative Steuerungsvariante hingewiesen.

⛔ Immer das Gleiche

Ein Spiel mit pädagogischem Anspruch muss sich letztlich daran messen lassen, ob Sinn und Zweck erfüllt werden. In diesem Fall geht es um nichts Geringeres als das Erlernen des Zehnfingerschreibsystems. Der Verfasser dieser Zeilen nahm als Schüler an einem zehnteiligen Kurs mit Lerneinheiten à 45 Minuten teil. Er weiß aus eigener Erfahrung, dass es Zeit und Mühe kostet, bis man den Umgang mit der Tastatur richtig gut beherrscht. Deshalb muss jeder selbst die Frage beantworten, ob er genug Zeit und Motivation mitbringt, um den gewünschten Lerneffekt aus dem DS-Modul zu ziehen. Denn ohne häufige Trainingsstunden ist **Lernen mit Pokémon** zwar ein durchaus amüsantes Spiel, aber führt eben nicht zum gewünschten Ziel – und das lautet: das Zehnfingerschreibsystem fehlerfrei anwenden können. Seid euch außerdem im Klaren darüber, dass das Gameplay sehr, sehr monoton ist. Die Motivation, den Titel des Meisterschreibers zu ergattern, ist dennoch stark ausgeprägt – sofern man sich darauf einlässt. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 55,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Tastatur

Das ist klar: Ohne Tastatur erfüllt das Spiel nicht seinen Sinn.

SONDERFUNKTIONEN	

Aufsteller liegt bei

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Wer die Namen der Pokémon kennt, kann schon früher mit dem Tippen beginnen.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„An Fleiß darf es nicht fehlen!“

Mein Vorurteil › Will ich wirklich mit den Pokémon das Zehnfingerschreibsystem erlernen? Ich habe nichts zu verlieren – denn ich beherrsche es bereits.

Hätte ich das Zehnfingersystem erlernt, wenn ich mich auf das **Tasten-Abenteuer** verlassen hätte? Fraglich! Schließlich kostet es viel Zeit, bis man den Umgang mit allen Buchstaben auf der Tastatur so richtig gut beherrscht, und trotz spielerischer Inszenierung ist immer noch viel Geduld nötig, um sämtliche Buchstaben weitgehend fehlerfrei anzuschlagen. Es ist und bleibt eben ein Lernspiel.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Sehr simpler Einstieg
- ✚ Hochwertige Tastatur …
- ✚ … inklusive Aufsteller
- ✚ Motivierende Buchstabenjagd
- ✚ Hoher Lerneffekt

CONTRA

- ⛔ Für Erwachsene zu kindisch
- ⛔ Immer das Gleiche
- ⛔ Kein Spiel im eigentlichen Sinne

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Nintendo-Wii-Spiele!

ACTION

1. **Muramasa: The Demon Blade**
   Hersteller: Rising Star Games
   Spielspaß: 86 %
   Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2. **Sin & Punishment 2**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
   Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

ADVENTURE

1. **Zack & Wiki**
   Hersteller: Capcom
   Spielspaß: 85 %
   Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2. **Geheimakte Tunguska**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

EGO-SHOOTER

1. **Metroid Prime Trilogy**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 95 %
   Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2. **Metroid Prime 3: Corruption**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3. **Call of Duty: Black Ops**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

JUMP & RUN

1. **Super Mario Galaxy 2**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 96 %
   Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2. **Super Mario Galaxy**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3. **New Super Mario Bros. Wii**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

RENNSPIEL

1. **Mario Kart Wii**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2. **Sonic & Sega All-Stars Racing**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3. **SSX Blur**
   Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

SIMULATION/STRATEGIE

1. **Pikmin 2 (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 89 %
   Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!
2. **Pikmin (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3. **Animal Crossing: Let's go to the City**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

ACTION-ADVENTURE

1. **Zelda: Skyward Sword**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 93 %
   Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!
2. **Zelda: Twilight Princess**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3. **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

BEAT 'EM UP

1. **Super Smash Bros. Brawl**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2. **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3. **TMNT Smash-up**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1. **Tetris Party DeLuxe**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 91 %
   Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2. **Beat the Beat: Rhythm Paradise**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3. **Wario Ware: Smooth Moves**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1. **Rock Band 2**
   Hersteller: Electronic Arts
   Spielspaß: 93 %
   Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2. **Guitar Hero 5**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3. **Guitar Hero: World Tour**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

ROLLENSPIEL

1. **Fire Emblem: Radiant Dawn**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 88 %
   Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2. **Monster Hunter Tri**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **Xenoblade Chronicles**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1. **Mario & Sonic bei den …**
   Hersteller: Sega
   Spielspaß: 89 %
   Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2. **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3. **Pro Evolution Soccer 2011**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

- **GTA: Chinatown Wars**
  Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man ZX**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

- **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Okamiden**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

- **Last Window: Das Geheimnis von Cape West**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Phoenix Wright: Ace Attorney**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

- **Bleach: Dark Souls**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega
- **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors**
  Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

- **Metroid Prime: Hunters**
  Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo
- **Dementium II**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

- **Professor Layton und der Ruf des Phantoms**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Party DeLuxe**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

- **New Super Mario Bros.**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Mass Attack**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

- **Guitar Hero On Tour**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision
- **Rhythm Paradise**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

- **Pokémon Schwarze/Weiße Edition**
  Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo
- **Chrono Trigger**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

- **Advance Wars: Dark Conflict**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Animal Crossing: Wild World**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

- **Mario Kart DS**
  Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic & Sega All-Stars Racing**
  Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

- **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega
- **New International Track & Field**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

3DS-Games im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo-3D-Handheld auf einen Blick!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

New Super Mario Bros. 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %

TOP-SPIEL: ACTION

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Kingdom Hearts 3D
Hersteller: Square Enix
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: STRATEGIE

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 77 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Spielspaß: 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Spielspaß: 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Genre:Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Heroes of Ruin
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Rayman Origins
Spielspaß: 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Dtp Entertainment

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star Games

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Art Academy
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heros
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Freakyforms Deluxe
Spielspaß: 65 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man Party 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch
Spielspaß: 59 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Carnival: Wilder Westen 3D
Spielspaß: 55 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: 2K Games

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Battleship
Spielspaß: 41 % | Genre: Strategie I Hersteller: Activision

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: NDCube
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85 %
Alles beim Alten: **Mario Party** hält auch in diesem Monat die Spitze der Wii-Verkaufscharts.

2 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **ZUMBA FITNESS 2**
Entwickler: 505 Games | Test in: -
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: -

4 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

5 **ZUMBA FITNESS**
Entwickler: 505 Games | Test in: N-ZONE 05/11
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: -

6 **JUST DANCE 3**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: -

7 **GO VACATION**
Entwickler: Namco Bandai | Test in: N-ZONE 03/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 76 %

8 **GO VACATION**
Entwickler: Namco Bandai | Test in: N-ZONE 03/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 76 %

9 **MARIO GALAXY**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

10 **FIFA 12**
Entwickler: Electronic Arts | Test in: N-ZONE 10/11
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80 %

TOP 10 LESER (Wii)

1 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %
Über vier Jahre erhältlich und trotzdem noch ein Dauerbrenner: **Mario Kart** für die Wii.

2 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **SUPER MARIO GALAXY 2**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/10
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

4 **BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

5 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

6 **THE LAST STORY**
Entwickler: Mistwalker | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

7 **SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE**
Entwickler: Toys for Bob | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Activision | Spielspaß: 77 %

8 **MARIO PARTY 9**
Entwickler: NDCube | Test in: N-ZONE 03/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

9 **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

10 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 **BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 87 %
Einfach genial! Auf der Wii zockt das Team auch in diesem Monat das abgefahrene Rhythmusspiel.

2 **MARIO KART Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 05/08
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **INAZUMA ELEVEN STRIKERS**
Entwickler: Level-5 | Test in: N-ZONE 10/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 75 %

4 **NEW SUPER MARIO BROS. Wii**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/09
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

5 **RAYMAN ORIGINS**
Entwickler: Ubisoft | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

6 **XENOBLADE CHRONICLES**
Entwickler: Monolith Soft | Test in: N-ZONE 09/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

7 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

8 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93 %

9 **THE LAST STORY**
Entwickler: Mistwalker | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

10 **LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES**
Entwickler: TT Games | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Warner Interactive | Spielspaß: 83 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
Keine Überraschung: **New Super Mario Bros. 2** verkauft sich auch top!

2 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

4 **KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

5 **NEW ART ACADEMY: LERNE NEUE TECHNIKEN UND TEILE ...**
Entwickler: Headstrong Games | Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 73%

6 **MARIO TENNIS OPEN (3DS)**
Entwickler: Camelot | Test in: N-ZONE 06/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

7 **MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012**
Entwickler: Sega | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 74 %

8 **POKÉMON WEISSE EDITION**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93 %

9 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

10 **ICE AGE 4: VOLL VERSCHOBEN**
Entwickler: Activision | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Activision | Spielspaß: -

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
Die Leser der N-ZONE spielen am liebsten das neue **Mario**-Jump&Run.

2 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

5 **MARIO TENNIS OPEN (3DS)**
Entwickler: Camelot | Test in: N-ZONE 06/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

6 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

7 **NEW SUPER MARIO BROS.**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/06
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

8 **KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 82 %

9 **POKÉMON SCHWARZ & WEISS**
Entwickler: Game Freak | Test in: N-ZONE 03/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 93 %

10 **RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 02/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
Von wegen nach vier Stunden fertig – die Redaktion spielt's weiter!

2 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)**
Entwickler: Square Enix | Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

4 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

5 **HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS (3DS)**
Entwickler: Natsume | Test in: N-ZONE 09/12
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 77 %

6 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo | Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

7 **MARIO TENNIS OPEN (3DS)**
Entwickler: Camelot | Test in: N-ZONE 06/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

8 **KID ICARUS: UPRISING (3DS)**
Entwickler: Sora | Test in: N-ZONE 04/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 82 %

9 **RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)**
Entwickler: Capcom | Test in: N-ZONE 02/12
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

10 **HEROES OF RUIN (3DS)**
Entwickler: n-Space | Test in: N-ZONE 07/12
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 80 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

DER DS-EINKAUFSFÜHRER FÜR SPARFÜCHSE

Text | Sebastian Zelada Maximaler Spielspaß für minimales Geld – ohne auf Flohmarktware zurückzugreifen? Kein Problem! Dieses Mal geht es um die besten DS-Schnäppchen!

DIE BESTEN SPIELE FÜR UNTER 15 EURO

Der Preis bezieht sich auf den günstigsten Internetpreis zum Recherche-Zeitpunkt.

GUITAR HERO ON TOUR

Das DS-Geklampfe wechselt inzwischen in der klassischen oder der **Decades**-Version schon für einen fairen Fünfer den Besitzer. Aber egal ob **Decades**, **Modern Hits** oder in der normalen Version (die sich schlicht und einfach **Guitar Hero On Tour** nennt) – Spieler mit einer Vorliebe für Musik werden ihre helle Freude an den Gitarrenschlachten haben. Schön ist vor allem, dass sämtliche Steuerungsmöglichkeiten des betagten Handhelds genutzt werden. Mit dieser Spielereihe haben auch Nicht-Musiker ihren Spaß und können beherzt ins DS-Mikro singen oder in die virtuellen Saiten greifen.

EINZELSPIELER: 85 % MEHRSPIELER: 88 %

RHYTHM PARADISE

Tippen, Halten, Reiben, Schnippen: Das sind die vier Bewegungen, die ihr in **Rhythm Paradise** draufhaben müsst! Dazu noch eine gute Portion Rhythmusgefühl und schon habt ihr gute Chancen, in Nintendos äußerst kurzweiliger Minispiel-Sammlung beachtliche Punktzahlen zu erreichen. Die Aufgaben sind dabei recht vielfältig: Mal bugsiert ihr zielgenau einen Stab in verschiedene Löcher, mal versucht ihr euch in einer rhythmusbetonten Variante des guten alten Tischtennis. Schade nur, dass es keine Online-Features wie Bestenlisten, geschweige denn einen Mehrspielermodus gibt. DS-Solisten schwingen den Touch-Pen jedoch gern im Takt.

EINZELSPIELER: 80 % MEHRSPIELER: -

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Die olympischen Spiele in London sind leider schon vorbei – wieder einmal viel zu schnell! Außerdem müssen nun abermals vier Jahre verstreichen, bevor wir wieder in Olympia-Stimmung schwelgen können. Leichtathletik- und Sportfreunde sollten dennoch nicht verzagen: Bis zu den nächsten Spielen vertreibt ihr euch einfach mit Konamis gelungenem Sportspiel die Zeit. Alleine oder mit bis zu drei Gegnern (online) kämpft ihr in 24 abwechslungsreichen Disziplinen um die zahlreichen zu vergebenden Goldmedaillen. Eure Comic-Athleten sehen äußerst knuffig und liebenswert aus und sorgen zusammen mit dem gelungenen Retro-Feeling für großen Spaß für mittlerweile kleines Geld. Oder wo sonst bekommt ihr so viel Sport-Spektakel zum Preis einer Wurstsemmel und einer Cola?

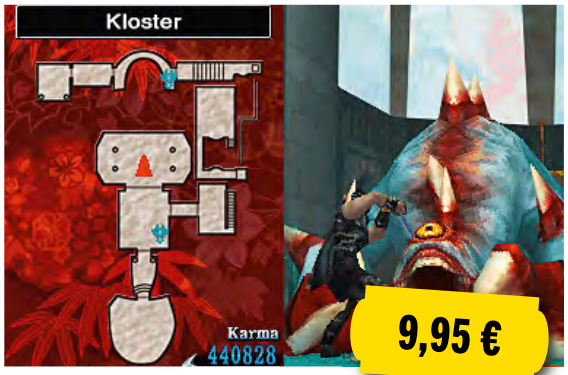
EINZELSPIELER: 84 % MEHRSPIELER: 87 %

NOCH MEHR SCHNÄPPCHEN

Diese drei Titel sind ebenfalls echte Geheimtipps für Sparfüchse, auch wenn sie nicht unbedingt auf einer bekannten Marke basieren.

BIBLIOTHEK DER KLASSISCHEN BÜCHER

Genug gespielt! Zeit zu lesen! In der **Bibliothek der klassischen Bücher** findet ihr über 100 Werke der deutschen Literatur. Die Sammlung enthält sehr bekannte Stücke wie **Goethes Faust I** und **II**, Schillers **Wilhelm Tell**, Kafkas **Das Urteil** oder auch weniger geläufige Literatur wie Hofmannsthals **Der Rosenkavalier** oder **Die Judenbuche** von Annette von Droste-Hülshoff. Überlegt euch trotz des verlockenden Schnäppchenpreises gut, ob ihr dauerhaft auf den DS-Bildschirm starren möchtet, um euch die Werke der Dichter(-innen) und Denker(-innen) zu Gemüte zu führen. Angesichts der dürftigen Auflösung der DS-Bildschirme kann dies nach einiger Zeit nämlich ziemlich ermüdend sein.



NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

Mit Ryu Hayabusas DS-Mission verhält es sich ein wenig wie mit Hauptdarstellerin Daryl Hannah im Film **Angriff der 20-Meter-Frau**: hübsch anzusehen, aber verdammt schwer! Wer sich jedoch von dem sehr anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lässt, wird mit einem qualitativ hochwertigen Action-Spiel in bester **Ninja Gaiden**-Manier belohnt. Die vorgerenderten Hintergründe sind eine Augenweide und Ryu sowie dessen Gegner sind wunderbar animiert. Gesteuert wird das Ganze übrigens fast ausschließlich über den Touchpen, nur zum Blocken belegt ihr eine Taste nach Gusto. Funktioniert so, wie es soll, und macht ordentlich Laune!

EINZELSPIELER: 85 % MEHRSPIELER: - %

BLEACH: DARKS SOULS

Zeit zu kämpfen! Satte Prügeleien für kleines Geld bietet **Bleach: Dark Souls**. Das actionreiche Beat 'em Up aus dem Hause Sega protzt mit einem abwechslungsreichen Story-Modus, der mit diversen Herausforderungen aufwartet. In den eigentlichen Kämpfen setzt ihr auf dem unteren Bildschirm sogenannte Geisterkarten ein, die die Statuswerte eurer Charaktere verbessern oder eure Gegner zu für sie nachteiligen Aktionen zwingen. Beachtlich und sehr lobenswert: Ihr könnt zu viert mit nur einem Modul kloppen! Das ist überraschend kundenfreundlich und spart den vierfachen Kauf der inzwischen eigentlich sehr günstigen Karte!

EINZELSPIELER: 80 % MEHRSPIELER: 84 %

MR. DRILLERS DRILL SPIRITS

Mr. Driller: Das ist ein kleiner, drolliger Kerl mit einem Bohrarm. In zahlreichen Levels bohrt sich der fleißige Geselle von oben nach unten durch die DS-Bildschirme und schafft auf diese Weise farbige Blöcke aus dem Weg. Die Puzzle-Action ist simpel, aber äußerst fesselnd und kann sogar gegen bis zu vier Spieler gespielt werden. Freischaltbare Power-ups verbessern dabei die Fähigkeiten eurer insgesamt sechs Helden. Wer auf einfache, aber geniale Spielprinzipien à la **Tetris** steht, wird mit diesem Spiel sicher glücklich. Zu einem Preis von gerade einmal fünf Euro erhaltet ihr hier stundenlangen Knobelspaß.

IVY THE KIWI?

Nein, es handelt sich hier um keinen Schreibfehler. Das Fragezeichen im Spieletitel ist gewollt, auch wenn sich der Sinn nicht ganz erschließen mag. Das drollige Kiwi-Vogelbaby Ivy sucht seine Mutter und macht sich auf eine Reise, die in seinem Heimatwald beginnt. Ivy läuft dabei von selbst. Eure Aufgabe ist es, das Vögelchen mittels geschickt platzierter Efeu-Ranken auf den richtigen Weg zu lotsen. Das Spiel von **Sonic**-Schöpfer Yuji Naka ist wie ein Märchenbuch aufgemacht und bietet neben dem liebevollen Design einen über 100 Levels umfassenden Einzelspieler-Modus und die Möglichkeit, gegen bis zu drei menschliche Gegner anzutreten.

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Sebastian Zelada

THE LAST BLADE

Art: Virtual Console I **Genre:** Beat 'em Up I **Entwickler:** SNK I **Termin:** 2. August 2012 I **Preis:** 900 Nintendo Points

Einer der besten SNK-Prügler steht jetzt für die Virtual Console zur Verfügung!

Für das Neo Geo sind hauptsächlich Beat 'em Ups erschienen, die in Spielhallen besonders gut funktionieren.

Die effektreich in Szene gesetzten Spezialattacken richten beim Gegner jede Menge Schaden an!

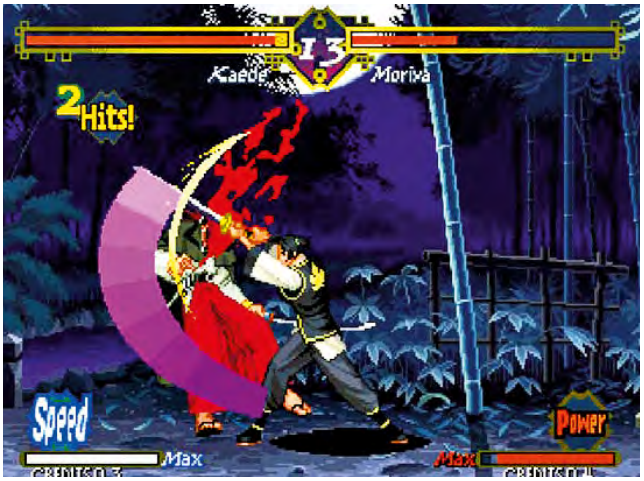
Im Spiel stehen zwölf Kämpfer zur Auswahl, die allesamt mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet sind.

Prügelspiele auf der Wii, außer **Smash Bros. Brawl**? Und dann auch noch in 2D und mit Waffeneinsatz? Da sieht es zugegebenermaßen ziemlich mau aus! Glücklicherweise gibt es aber die Virtual Console, die den (kostenpflichtigen) Zugriff auf zahllose Retro-Perlen ermöglicht und mit der sich eine fade Spieleauswahl in so manchem Genre beträchtlich erweitern lässt. Mit **The Last Blade** gibt sich nun ein Vertreter des Beat-'em-Up-Genres die Ehre, der im Original auf dem Neo-Geo-Videospielsystem für Furore sorgte. Das Neo Geo gilt unter Kennern als die Konsole schlechthin für authentische Arcade-Prügelspiel-Action. Und so wundert es kaum, dass SNKs Edel-Prügler spielerisch überzeugt und sogar die berühmte **Samurai Shodown**-Serie in den Schatten stellt. Zwölf Charaktere warten darauf, in der Arena zu beweisen, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Namen wie Musashi Akatsuki, Hyo Amano oder Juzoh Kanzaki werden dabei nur den wenigsten geläufig sein, doch jeder Kämpfer bringt eine eigene Lieblingswaffe und seinen individuellen Kampfstil mit, der zusätzlich durch eine Spezialfähigkeit erweitert werden darf. Demnach könnt ihr auswählen, ob euer Recke flink agiert oder auf langsamere und brachiale Schläge setzt.

Retro-Klopperei vom Feinsten

Die Steuerung ist – wie es sich für einen Genre-Vorzeigetitel gehört – schön direkt und ihr könnt aus einer ganzen Palette von Kombinationsangriffen schöpfen. Wie so oft gilt: Wer wirklich zu den Profis gehören möchte, der kann sich wochenlang mit dem Perfektionieren seiner Fähigkeiten beschäftigen. Neben dem Einsatz eurer Hieb- und Stichwaffen sind auch Tritte und vor allem das geschickte Wechseln zwischen Blocks und Attacken ein wichtiges Spielelement. Wer die **Samurai Shodown**-Serie mochte, wird **The Last Blade** lieben. Fernöstlicher Charme, eine detail- und effektreiche 16-Bit-Optik sowie ein hörenswerter Soundtrack sorgen für Spielspaß pur. Prügelspiel-Fans sollten sich diesen SNK-Hit also nicht entgehen lassen. Der Weg über die Virtual Console ist dabei günstiger als die Anschaffung eines Neo-Geo-Systems, das immer noch mit Hunderten von Euro zu Buche schlägt!

WERTUNG 8 VON 10



Die Charaktere und einige der Schwertkampf-Moves im Spiel erinnern an die berühmte **Samurai Shodown**-Serie, die ebenfalls aus dem Hause SNK stammt.

Die detailreichen Hintergründe sind teilweise von Zuschauern bevölkert und wirken aufgrund liebevoll eingestreuter Animationen äußerst lebendig!

Text | Thomas Eder

2020 SUPER BASEBALL

Art: Virtual Console | **Genre:** Sport | **Entwickler:** Pallas | **Termin:** 12. Mai 2012 | **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Baseball in der Zukunft?

Bereits 1991 wurde dieses futuristische Baseball-Spiel, das von dem Studio Pallas entwickelt wurde, in Japan für das Neo Geo veröffentlicht. Darin spielt ihr im Grunde genommen eigentlich nur Baseball, allerdings in etwas abgewandelter Form. So ist das Feld anders aufgeteilt – die Homerun- und Foul-Zonen sind im Vergleich zu einem realen Baseball-Feld etwas abgeändert. Hinzu kommen neue Felder, die den Ball entweder bremsen oder eure Spielfigur zum Fangen des Balls in die Luft schleudern, sowie Minen, die allerdings mehr nerven, als dass sie dem Spielspaß zugutekommen. Durch gute Aktionen verdient ihr euch ein paar Dollars, die ihr wiederum in eine höhere Schlagkraft oder andere Power-ups investiert, was dem Spiel eine zusätzliche strategische Komponente verleiht. Grafisch kommt der Klassiker immer noch recht ordentlich rüber. Die für damalige Verhältnisse coole Sprachausgabe und die Musik des Spiels gehen in Ordnung und nerven beim Zocken glücklicherweise nicht. Auf Dauer mag es dem Spiel an Abwechslung fehlen, doch für eine flotte Runde zwischendurch ist's immer wieder gut!

WERTUNG 7 VON 10

Das futuristische Baseball-Spiel macht auch heute noch Spaß.

Erfolgreiche Aktionen werden in kurzen Sequenzen wiederholt.

Text | Uwe Hönig

LERNERFOLG GRUNDSCHULE ENGLISCH KLASSE 3

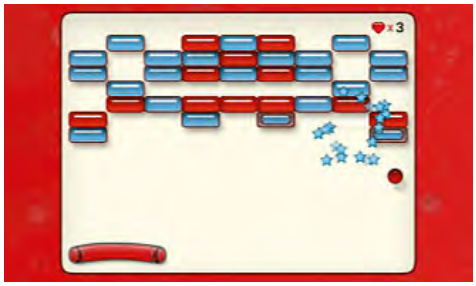
Art: WiiWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Tivola | **Termin:** 30. August 2012 | **Preis:** 800 Nintendo Points

Englisch-Nachhilfe für Grundschüler

Die heutigen Schulkinder haben es sicher nicht leicht, sie bekommen schon in jungen Jahren eine Menge Lernstoff aufgedrückt. Das geschieht jedoch nicht grundlos, denn einem ganz jungen Gehirn fällt es viel leichter, eine weitere Sprache zu erlernen als einem erwachsenen. Deshalb wird seit einigen Jahren bereits in der Grundschule mit Englisch als Fremdsprache begonnen, um die kommende Generation auf die Anforderungen unserer globalen Welt vorzubereiten. Im Spiel finden sich dann auch die verschiedensten Übungen zur Vermittlung von Englisch-Vokabeln in puncto Zahlen, Farben und Gegenständen. Einige der enthaltenen Aufgaben erfordern sogar eine Portion Logik, um die richtige Lösung zu finden. Zur Belohnung für bewältigte Übungen wird in dem eingebauten **Breakout**-Klon Spielzeit freigeschaltet. Erst nach der Lösung aller Aufgaben darf dieses Bonusspiel unbegrenzt gezockt werden, was einen schönen Anreiz zum erfolgreichen Bearbeiten der Übungen darstellt. Jedoch ist der Nutzen begrenzt, da das Spiel nur als Unterstützung des Drittklässler-Lehrstoffs im Fach Englisch gedacht ist.

WERTUNG 6 VON 10

Die Englisch-Grundlagen werden abwechslungsreich vermittelt.



Das eingebaute Bonusspiel dient als Motivations-Booster!

KURZ ERINNERT

MARIO GOLF

Wieder einmal wollen wir euch hier einen absoluten Klassiker aus dem Wii-Shop-Kanal vorstellen: **Mario Golf** auf dem N64 markierte seinerzeit einen Meilenstein in der **Mario**-Historie und zog durch seinen Erfolg viele weitere Ableger wie **Tennis**, **Soccer** und **Baseball** nach sich. Statt eine weitere trockene Simulation des Golfsports auf den Markt zu werfen, entschied sich Nintendo, die Fairways mit Mario und seinen Freunden zu beleben. Darunter finden sich leider auch höchst überflüssige Charaktere wie Plum, Sonny oder Harry, die in keinem anderen Spiel zuvor vorkamen, während Fan-Lieblinge wie Diddy Kong oder Toad gar nicht erst als Golfer auftauchen. Abgesehen davon ist **Mario Golf** aber wunderbar spielbar und einfach zu erlernen. Ein Balken und ein sich darauf bewegender Strich sind eigentlich alles, was ihr braucht. Das zweimalige Betätigen der „A"-Taste (im richtigen Timing) beeinflusst Schlagkraft und Genauigkeit, mit der ihr den Ball trefft, der anschließend in einer entsprechenden Flugbahn in Richtung Loch saust – oder eben nicht. Verschiedene Windstärken aus diversen Richtungen verfälschen die Flugbahn und erfordern etwas Taktik. Außerdem beherrscht jeder Golfer einen Spezialschlag. So freut sich Yoshi mit seinen typischen Lauten, wenn ihm mit seinem Regenbogenschlag ein Hole-in-one gelungen ist. Durch die vielfältigen Kurse, die sogar in die Wüste führen, kommt garantiert keine Langeweile auf. Für Abwechslung sorgen Minigolf und Ringschießen. Als freischaltbarer Bonus erwartet euch übrigens der mit außerordentlichen Schlagweiten glänzende Metall-Mario! SZ

Art: Virtual Console | **Genre:** Sport
Termin: 23. Januar 2009 | **Preis:** 1.000 Points
WERTUNG 8 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text I Christoph Kraus

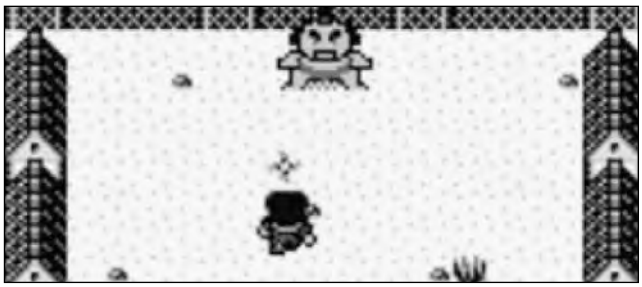
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Art: Virtual Console I **Genre:** Action-Adventure I **Entwickler:** Konami I **Termin:** 16. August 2012 I **Preis:** 3 Euro

Dieser Ninja macht einen auf Link!

Ein Hauch von **Zelda**-Flair stellt sich beim Spielen der ersten (und leider auch gleichzeitig einzigen) **Goemon**-Episode für eine Mobilkonsole ein, die es auch nach Deutschland geschafft hat. Auf der Suche nach der hübschen Yae, die von einer Bande böser Buben entführt wurde, eilen Goemon, Sasuke und Ebisumaru durch die Landschaft und sorgen für Ordnung. Aus der Von-oben-Perspektive erkundet ihr Höhlen, schlagt Gegner mit Wurfsternen und Nahkampfwaffen in die Flucht und sprecht mit Bewohnern – allerdings werden ausschließlich englische Bildschirmtexte geboten. Schon nach kurzer Zeit macht sich der monotone Spielablauf negativ bemerkbar: Die Umgebungen sehen sich allesamt recht ähnlich. Angesichts dessen fällt die Orientierung recht schwer, da man nur vage Beschreibungen erhält, was zu tun oder zu suchen ist. Zudem werdet ihr stets an den Anfang eines Gebiets zurückgesetzt, wenn die Energie verbraucht ist. Das frustriert – auch weil Gegner immer wieder auftauchen, selbst wenn ihr nur kurz einen neuen Bereich betretet. Holt euch lieber den SNES-Geheimtipp **The Legend of the Mystical Ninja** für die „große“ Virtual Console!

WERTUNG 6 VON 10



Dieser Sumo-Kämpfer wartet auf seine Abreibung. Verpasst sie ihm!

Sprünge sind bisweilen nicht allzu elegant auszuführen. Das nervt dann doch etwas.

Text I Christoph Kraus

THE SWORD OF HOPE II

Art: Virtual Console I **Genre:** Adventure I **Entwickler:** Kemco I **Termin:** 09. August 2012 I **Preis:** 3 Euro

Biederer geht’s kaum – dennoch hat der Tempelbummel Biss!

Heute ist es selbstverständlich, in der **The Legend of Zelda**-Serie durch perfekt ausgeleuchtete Tempel zu rennen, polygonal modellierte Echsen in die Flucht zu schlagen und die Spielwelt immer besser kennenzulernen. Doch früher war all das nicht selbstverständlich: In **The Sword of Hope II** lauft ihr zwar durch mit Gegnern gespickte Labyrinthe, aber mit einer gehörigen Einschränkung: Ihr gebt eure Kommandos stets Schritt für Schritt ein, also zum Beispiel „Nach rechts laufen“, „Geradeaus marschieren“, „Tür öffnen“, „Angreifen“. Dadurch habt ihr genügend Zeit, um euch durch das recht komplexe Abenteuer zu schlagen – und rasch arrangiert man sich sogar mit der hoffnungslos verstaubten Spielmechanik. Leider ist die Wegfindung oft willkürlich, da man nicht unbedingt vermutet, in einer finsteren Waldlichtung auf einen Laden für Heiltränke zu stoßen. Dennoch ist **The Sword of Hope II** immer noch erfrischend unterhaltsam und ein guter, wenngleich sehr, sehr nostalgischer Vertreter des Rollenspielgenres.

WERTUNG 8 VON 10

Ihr bahnt euch stets etappenweise den Weg durch die Gemächer.

Einkaufsbummel im Waffenladen: Was darf‘s denn sein, bitte?

Text | Nathalie Auerochs

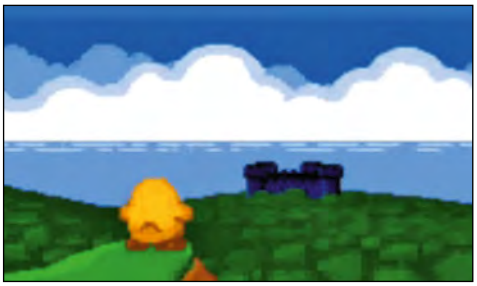
TOKI TORI

Art: Virtual Console **| Genre:** Geschicklichkeit **| Entwickler:** Two Tribes **| Termin:** 02. August 2012 **| Preis:** 4 Euro

Rettet die kleinen, ungeborenen Hühnchen!

Toki Tori ist der Name eines kleinen, gelben Kükens, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, seine Geschwister zu befreien. Dabei muss es ganz besonders aufpassen, denn die Küken sind alle noch nicht geschlüpft und verweilen somit noch in ihren Eierschalen. Und so geht ihr in diesem Knobel-Jump&Run als Toki Tori los und müsst innerhalb eines Zeitlimits alle Eier einsammeln. Als wäre das nicht schon genug verlangt, müsst ihr euch vor einigen Monstern hüten und geschickt Fallen ausweichen. Zwar gibt es dort für euch noch einige mehr oder wenige hilfreiche Items, doch ohne etwas Geschick und euren Kopf anzustrengen kommt ihr nicht weit! **Toki Tori** ist definitiv ein super Spiel, das nicht nur süchtig macht, sondern mit vier Euro auch recht günstig ist.

WERTUNG 9 VON 10



Hier genießt Toki Tori nicht die Aussicht, wie man meinen könnte. Vielmehr plant er die Rettung seiner Geschwister.

Findet den kürzesten Weg, um die verstreuten Eier aufzusammeln, denn nur so gelingt die Rettung!

Text | Nathalie Auerochs

JOHNNY KUNG FU

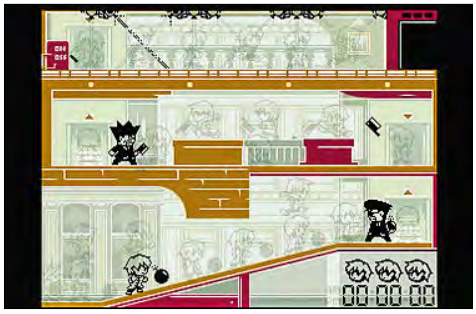
Art: 3DSWare **| Genre:** Action **| Entwickler:** UFO Interactive **| Termin:** 02. August 2012 **| Preis:** 6 Euro

Rettet eure Freundin aus den Klauen des Bösen!

Auweia: Die örtliche Verbrecherorganisation hat offenbar noch ein Hühnchen mit Johnny Kung Fu zu rupfen, denn ihr Anführer Mr. Wang hat Johnnys Freundin Paula entführt. Klar, dass der schlagkräftige Recke seine Herzensdame so schnell wie möglich wieder in die Arme schließen möchte. Also verschwindet Johnny kurzerhand in eine Telefonzelle und zieht sich seinen Kampfanzug an, damit die Rettungsaktion losgehen kann! Dabei prügelt ihr natürlich, was das Zeug hält, gegen die Verbrecher, bis hin zum Kopf der Bande. Sowohl in Oldschool-Pixelgrafik als auch in eher modernerem Comic-Cel-Shading-Design finden die Kämpfe statt und nach unserem Praxistest bleibt zu sagen: Das Spiel macht Laune und gefällt Retro-Fans!

WERTUNG 7 VON 10

Teils nostalgisch, teils modern. So zeigt sich Johnny in seinem Kung-Fu-Abenteuer. Das Spiel hat eben Retro-Charakter!



Innerhalb des Zeitlimits muss Pixel-Johnny Bomben ausweichen und seine Gegner bezwingen. Das ist manchmal gar nicht leicht.

KURZ ERINNERT

NES OPEN TOURNAMENT GOLF

Eine Partie Retro-Golf gefällig? In **NES Open Tournament Golf** schwingt ihr den Schläger über 54 Löcher, das sind nach Adam Riese drei komplette Kurse. Kein schlechter Umfang für ein NES-Spiel, auch wenn man von einer zeitgemäßen Golfsimulation deutlich mehr erwartet! Doch leider ist eine neue **Mario Golf**-Episode (zumindest bis jetzt) noch nicht angekündigt. In diesem Download-Spiel kommen Mario, Toad und Peach immerhin zwar auch vor, allerdings ist das Gameplay nicht allzu anspruchsvoll, sodass wohl nur hartgesottene Retro-Zocker auf ihre Kosten kommen. Doch denen dürften die zahlreichen Schlagvarianten durchaus gut gefallen. Ein Fall für die 8-Bit-Fraktion! SZ

Art: Virtual Console **| Genre:** Sport
Termin: 23. August 2012 **| Preis:** 5 Euro
WERTUNG 6 VON 10

RUMMIKUB

Spiel des Jahres, weltweit über 80 Millionen Mal verkauft und in den Achtzigern beliebt wie kaum ein anderes Spiel – nein, hier geht es nicht um einen **Mario**-Titel, auch wenn es vielleicht ein wenig danach klingt: **Rummikub** ist eines der beliebtesten sogenannten Legespiele und wird üblicherweise von zwei bis vier Leuten gespielt, die den Sieger in etwa einer Stunde unter sich ausmachen. Ihr legt möglichst als Erster alle eure 14 Spielsteine ab und versucht dabei, euer Gegenüber dazu zu zwingen, mehr Steine aufzunehmen. Das gestaltet sich je nach Mitspieler oder Schwierigkeitsgrad recht anspruchsvoll und ist wirklich unterhaltsam – aber nur für Kenner! Wer kein Faible für solche Spiele hat, macht einen Bogen darum. SZ

Art: DSiWare **| Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 23. August 2012 **| Preis:** 8 Euro
WERTUNG 5 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Sebastian Zelada

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung des 3DS-Actionspiels **Kid Icarus: Uprising** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise einstigen Kultentwicklern oder schrägen Gaming-Gesetzen.

DIE BESTEN SPIELE-SOUNDTRACKS

Hier hören wir gern genauer hin!

Oft unterschätzt, aber mindestens genauso wichtig wie die Grafik: der Spiele-Soundtrack! Ob treibende Schlachtenmusik im spannenden Bosskampf oder die passenden Klänge für Abenteurer auf ihrem Streifzug durch Fantasiewelten: Ist der Soundtrack gelungen, wertet er Stimmung und Atmosphäre jedes Spiels auf und bietet die passende Untermalung zu den emotionalen Momenten.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

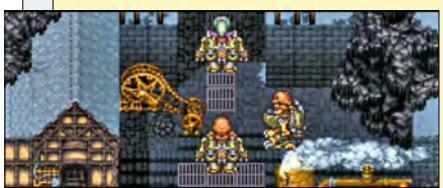
Links aktuelles Abenteuer spaltete die Fangemeinde, ähnlich wie damals, als **The Wind Waker** für den GameCube erschien. Das eigenwillige Art-Design wurde von einigen Spielern recht negativ aufgenommen: zu bunt, zu kindisch. Nicht wenige wollten ein düsteres **Zelda** sehen. Doch egal wie man zur Optik des Epos stand: Der Soundtrack war wieder einmal eine Klasse für sich. Mehr noch: Erstmals in der Serie spendierte Nintendo seinem Vorzeigetitel einen komplett orchestrierten Score. So klingt **Skyward Sword** majestätischer als jedes **Zelda**-Spiel zuvor und wenn der epische Titelsong an unsere Ohren dringt, fühlen wir uns wie echte Heroen!

Super Mario Galaxy

„Suuuper Mario Galaxy, Wooohoo!!“ Wer einen der beiden Teile gespielt hat, erinnert sich bestens an Marios Worte aus dem Start-Bildschirm. Nur wenige Sekunden später tönt die Titelmelodie aus den Boxen und erinnert uns an all die schönen Stunden, die wir zum wunderbaren Orchester-Soundtrack in den fantasiereichen Levels verbracht haben. Eines ist sicher: Marios Abenteuer klangen nie besser als auf der Wii und es machte mindestens genauso viel Spaß, den Klängen des Nintendo-Star-Komponisten Kōji Kondō (u.a. **Mario**, **Zelda**, **Wave Race** & **Star Fox**) und seines Teams zu lauschen wie durch die prachtvollen Levels zu hüpfen, zu rennen, zu balancieren und zu fliegen.

Final Fantasy III

Fragt jemand nach den ganz großen Komponisten im Spiele-Universum, dann fallen gewöhnlich schnell zwei Namen: Kōji Kondō von Nintendo, der bereits zahlreiche Spiele wie **Mario**, **Zelda** und **Star Fox**-Abenteuer musikalisch blendend untermalte, und Nobuo Uematsu, der auf der Wii beispielsweise für den Score von **The Last Story** verantwortlich zeichnete. Der begabte Japaner war auch der Komponist der **Super Smash Bros. Brawl**-Titelmelodie. Sein Meisterstück lieferte er für viele Kenner jedoch mit seinen zahlreichen **Final Fantasy**-Vertonungen ab – vor allem mit dem Soundtrack zum dritten Teil (in Japan als **Final Fantasy 6** bekannt).



Star Wars: Rogue Squadron II

Gibt es hier noch viel zu erklären? Natürlich nicht! So gute und schwere Arbeit die Programmierer und Game-Designer bei **Star Wars: Rogue Squadron II** geleistet hatten, bei einer Sache hatten sie es verdammt einfach: dem Soundtrack zum Spiel. Ob bei der Schlacht auf Endor oder dem berüchtigten Todesstern-Level: Die Original-Sounds und die Musik aus den Filmen knallten in damals beeindruckendem Dolby Pro Logic II druckvoll aus den Boxen und ließen die Ohren gehörig schlackern. Waren manche Missionen auch bockschwer: Die klasse Grafik und die authentische Musik sogen uns quasi ins Spiel und fesselten uns ans Pad wie selten zuvor.

Rhythm Thief

Der junge Meisterdieb Raphaël hat in **Rhythm Thief: Der Schatz des Kaisers** ein turbulentes Abenteuer zu bestreiten. Gemeinsam mit seinem treuen Hund Fondue macht er sich auf, das Rätsel um das Verschwinden seines Vaters zu lösen. Dabei muss der Pariser Waisenjunge unter anderem im Louvre auf Beutefang gehen und liefert sich ein Katz-und-Maus-Spiel mit der Polizei – stets untermalt von stilvoller Musik, die edles Gauner-Feeling aufkommen lässt und dem ungewöhnlichen Rhythmus-Spiel einen eigenständigen Touch verleiht. Wer sich einen Eindruck vom Soundtrack machen möchte, kann das übrigens auch auf iTunes tun.

DIE BESTEN NEBENROLLEN IN NINTENDO-SPIELEN

Vorhang auf für die heimlichen Helden!

Jeder kennt Mario, Banjo, Link und Donkey Kong. Doch auch ihre Sidekicks haben einiges drauf und ihre Portion Aufmerksamkeit verdient. Hier stellen wir Videospielhelden aus der zweiten Reihe vor, von denen der eine oder andere bereits Titelheld seines eigenen Spiels war und manche gewiss ihr eigenes Spiel verdient hätten.

Kazooie (**Banjo-Kazooie**)

Die rote Möwe geht wohl als einer der frechsten Begleiter in der Videospielgeschichte durch. Stets einen kessen Spruch auf dem Schnabel, ärgerte sie ihren besten Kumpel Banjo, wo es ging, und provozierte für ihr Leben gern den Maulwurf Bottles, mit dem sie sich leidenschaftlich wilde Wortgefechte lieferte. Doch so vorlaut Banjos Freundin auch war, so zuverlässig stand sie dem knuffigen Bären zwei Nintendo-64-Abenteuer lang zur Seite. Und auch wenn sie kein gutes Haar an dem Maulwurf ließ und diesen selbst nach dessen Ableben durch den Kakao zog, lernte sie dennoch artig alle Moves, die er ihr beibringen wollte, und trug ihren Teil zur Rettung des Spiral Mountain bei.

Navi (**Zelda: Ocarina of Time**)

Zugegeben, die kleine Fee Navi aus **Zelda: Ocarina of Time** legte manchmal etwas Übereifer an den Tag: Sie verfolgte Link auf Schritt und Tritt und stand ihm mit allerlei Tipps zu seinem Abenteuer zur Seite. Das war auch grundsätzlich gu t so, doch stellenweise meldete sich die weiß glühende Helferin derart oft zu Wort, dass man sie zeitweilig am liebsten in einer Milchflasche oder einem Beutel verstaut hätte, damit sie ein wenig zur Ruhe kommt. Andererseits stand sie unserem Helden auch in den einsamsten Stunden zur Seite und zog mit ihm tapfer durch die finstersten Dungeons und gegen Ganondorf höchstpersönlich. Dafür müssen wir ihr einfach dankbar sein!

Diddy (**Donkey Kong Country**)

Der lustige kleine Bruder von Donkey Kong hat nicht nur eine ausgesprochene Schwäche für leckere Erdnüsse, er ist auch ein sehr talentierter Rennfahrer. Nach seinen Abenteuern in der **Donkey Kong Country**-Reihe auf dem SNES trat er in **Diddy Kong Racing** auf dem N64 ordentlich aufs Gaspedal und war einer der ausgewogensten Fahrer im Feld. Das Spiel wird von vielen Gamern selbst dem grandiosen **Mario Kart 64** vorgezogen und bot damals einen im Genre nie da gewesen Umfang sowie sehr abwechslungsreiche Rennen und Turniere. Inzwischen ist Diddy eine feste Größe im Nintendo-Universum und taucht in schöner Regelmäßigkeit als Gaststar in anderen Spielen auf.

Luigi (**Super Mario Bros.**)

„Maaaaarioooooo!!!“ Oh je, da ist es wieder so weit: Luigi ruft seinen Bruder um Hilfe und weiß weder ein noch aus. Doch schaut man genauer hinter die schusselige Fassade des grün bemützten Italieners, merkt man, dass Luigi seinem Bruder bereits häufig zur Seite stand. Ob in **Super Mario Bros.** oder **Super Mario Galaxy**: Luigi half, so gut er konnte. Und so oft Mario ihm den Hintern auch retten musste: In **Luigi's Mansion** auf dem GameCube war er es, der seinen Bruder aus dem Schlamassel befreite. Auch sportlich macht er eine gute Figur: Ob bei **Mario Golf**, **Tennis** oder **Soccer** –Luigi spielt um den Sieg mit. Man sollte ihn also nicht unterschätzen!

Luke (**Prof. Layton**)

Luke ist der treuherzige Assistent von Professor Layton. Der smarte Neunmalklug steuert im Spielverlauf stets hilfreiche Kommentare bei, die seinem großen Idol in der Regel gute Dienste erweisen. Die Dialoge zwischen Luke und Professor Layton machen das Abenteuer erst so richtig stimmig, da sich ein freundschaftliches Vertrauensverhältnis zu beiden Protagonisten aufbaut. Die Figuren wachsen dem Spieler mit fortschreitender Spielzeit immer mehr ans Herz. Übrigens: Im ersten Teil der **Professor Layton**-Saga mussten die Fans noch englische Synchronsprecher hören, doch mittlerweile besticht die Reihe sogar durch deutsche Sprecher, die ihre Aufgabe erstklassig meistern.

CALIFORNIA SPEED

Diese lahmen Kutschen sollen kalifornisches Lebensgefühl verkörpern? Da lachen wir doch!

Welches Spiel bringt wohl ein Entwickler heraus, nachdem er **San Francisco Rush** fertiggestellt hat? A) **Florida Velocity**, B) **Boston Adrenaline** oder C) **California Speed**? Richtig ist C, aber ihr merkt schon: Einen Ehrenpreis für den kreativsten Spieletitel hat Midway definitiv nicht gewonnen. Dabei ist auch das Gameplay von **California Speed** eine dreiste Übernahme von **San Francisco Rush** – und nicht mal eine gute! Das Fahrgefühl ist unglaublich träge, von der versprochenen Hochgeschwindigkeit ist kaum etwas zu spüren. Zudem kurven die Boliden wie auf Schienen durch die tristen Landschaften. Mal sorgen bereits kleine Hügel dafür, dass eure Karre kurzzeitig vom Asphalt abhebt – dann allerdings heizt ihr mit Karacho über eine Brücke und klebt dabei wider alle Regeln der Gravitation auf der Straße. Solche Patzer gibt es leider zuhauf. Man merkt den Entwicklern zudem sehr deutlich an, dass sie sich den damaligen Millionenseller **Cruis'n USA** als Vorlage genommen haben. Beide Arcade-Rennspiele setzen auf dasselbe unkomplizierte (man könnte auch sagen: altbackene) Gameplay, in beiden Titeln wackeln nach der Zieleinfahrt leichtbekleidete Damen mit ihren Hintern. Wie? Das wollt ihr sehen? Bitte schön, siehe unten. ■

Christoph meint: *„Der Hersteller Midway hat **California Speed** offensichtlich in Auftrag gegeben, als sich **Cruis'n USA** zu einem Verkaufsschlager mauserte. Zum Vergleich: Das Trash-Rennspiel, das nicht mal polygonal modellierte Karossen bietet, setzte sich in den USA zeitweise an die Spitze der Charts – vor **Super Mario 64**! Doch ein Garant für ein gutes Spielerlebnis ist der kommerzielle Erfolg leider nicht. Da zocken wir lieber noch eine Runde **Mario Kart 64**."*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT #540: Wer am 17. Juli 2012 den Suchbegriff „Wii U" gegoogelt hat, bekam im Browser-Fenster links oben – noch vor allen Sucheinträgen – ein Bild von N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus angezeigt.

FAKT #541: Für den Game Boy (und neuerdings auch im eShop des 3DS) gibt es ein Rollenspiel namens **Sword of Hope II** (so steht es auf der Verpackung und auf dem Modul). Im Hauptmenü des Spiels heißt es aber **The Sword of Hope II**.

FAKT #542: Ursprünglich sollte im Level „Fabrik Fatal" aus **Donkey Kong 64** ein aus Würfeln und Dominosteinen bestehendes Spielzeugmonster in Erscheinung treten. Jedoch entschieden sich die Produzenten letztlich anders. Stattdessen musste man den Springteufel Mad Jack besiegen. Das Spielzeugmonster wurde zu einem Zwischengegner.

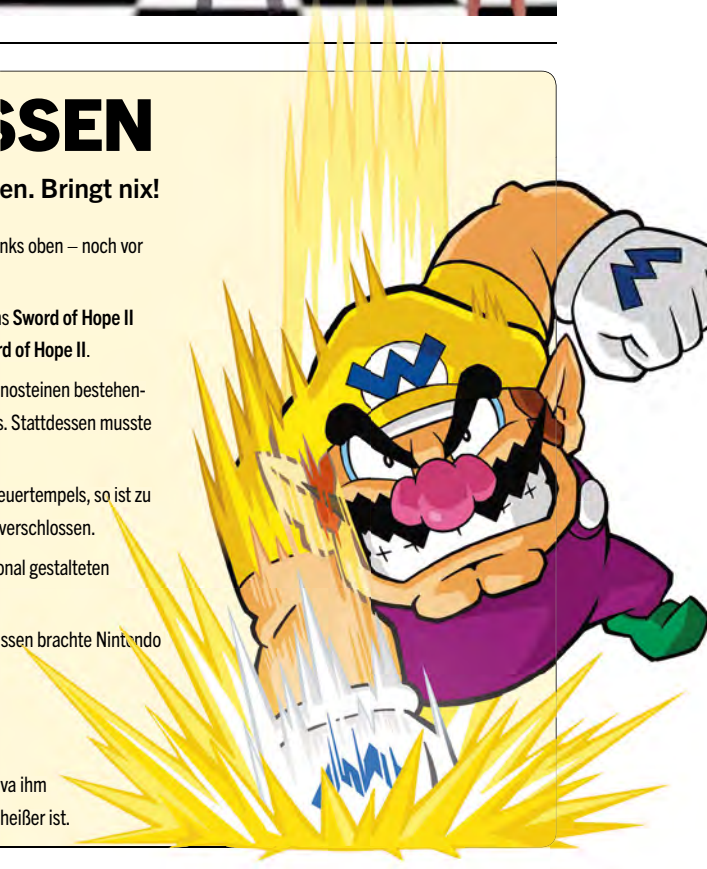
FAKT #543: Betritt der Boss Darunia in **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** den letzten Raum des Feuertempels, so ist zu hören, wie ein Schloss geöffnet wird. Komischerweise ist nach dieser Zwischensequenz die Tür wieder verschlossen.

FAKT #544: Immer wieder ist zu lesen, dass **Super Mario 64** das erste Nintendo-Spiel mit dreidimensional gestalteten Levels ist. Doch das ist nicht wahr: **Star Fox** (SNES) war vier Jahre früher dran, nämlich 1993.

FAKT # 545: 2010 wurde auf den Pokémon Days ausnahmsweise kein Event-Pokémon verteilt, stattdessen brachte Nintendo in diesem Jahr die Schatzkarte „Malroths Karte" für **Dragon Quest IX** unters Volk.

FAKT #546: Nicht alle Pokémon Days fanden in Großstädten statt, es gab auch schon zwei Events in Freizeitparks: 2009 im Fort Fun Abenteuerland, 2011 im Movie Park Germany.

FAKT #547: Nimmt Link in **The Legend of Zelda: Majora's Mask** die Gestalt eines Goronen an, kann Lava ihm nichts mehr anhaben. Feuer aber kann ihn nach wie vor verletzen, obwohl kurioserweise Lava 100 Mal heißer ist.



TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welchen Gefahren ist Super Mario in seinen Jump & Runs ausgesetzt? Und welche übersteht er locker?

ZEIT VORBEI!

Wie gemein: In den klassischen **Super Mario**-Episoden tickt unbarmherzig die Uhr, während ihr versucht, alle Gumbas zu plätten und den Level-Ausgang zu erreichen. Doch mal ehrlich: Eine allzu große Herausforderung war es schon früher nicht, vor Ablauf der Zeit die Fahne am Ende jedes Abschnitts zu hissen. Höchstens, wer gaaaanz laaaangsam versucht, in **New Super Mario Bros. 2** alle Goldtaler zu ergattern, könnte Probleme bekommen.

SCHWARZES LOCH

Fällt der Nintendo-Superstar in **Super Mario Galaxy** oder **Super Mario Galaxy 2** von einem Planeten, wird er in ein schwarzes Loch gezogen. Und da nicht einmal ein Atom aus einem solchen kosmischen Wunder wieder herauskommt, stehen auch die Aussichten des Klempners eher schlecht – nicht nur unser Leser Michael Moor ist fasziniert von der Idee, dass Mario von der dunklen Materie verschlungen wird. Aber er kommt da sicher wieder raus!

NUR ZWEITER!

Das ist fies: Verliert der allseits bekannte Klempner im All-Krawall **Super Mario Galaxy** ein Wettrennen (etwa gegen den hier abgebildeten Pinguin), so ist er nicht nur vorzeitig beim Kopf-an-Kopf-Duell gescheitert, sondern wird auch aus dem Level geschleudert – selbst bei noch voller Energieleiste! Das ist nicht nur reichlich unfair, sondern auch unlogisch. Aber was hat die Logik bei einem Videospiel schon zu melden?

LAVA

Die Levels von **Super Mario World**, in denen ihr auf einem Block-Kanu über ein Lavabecken schippert, haben es in sich. Eine falsche Bewegung genügt und ihr landet in der heißen, alles verzehrenden Glut. Allerdings greift der Jump&Run-Held in **Super Mario 64** zu einem cleveren Trick: Er besorgt sich kurzerhand einen Schildkrötenpanzer und kann damit unbeschadet selbst über die größten Lavabecken schweben. Ein raffinierter Kerl!

ANGRIFF VON OBEN

Jeder kennt die Wummps, die unter anderem dem Wuchtwall in **Super Mario 64** seinen einprägsamen Namen geben. Gemeint sind griesgrämige Felsbrocken, die nichts anderes im Sinn haben, als den Kultklempner mit ihrer kolossalen Körpermasse zu erdrücken. Früher bekam er im Falle einer Kollision mit den Wummps lediglich ein bisschen Energie abgezogen – doch in **Super Mario Galaxy** beenden sie Marios Dauerlauf durch den Level sofort.

Monsterjagd: Flippert den Pokéball hin und her, um in den Fangmodus zu wechseln.

POKÉMON PINBALL

GAME BOY Schnapp sie dir alle – als Flipperkugel!

Es gibt Videospielserien, die so beliebt sind, dass regelmäßig ein paar Ableger auf den Markt kommen. **Pokémon** ist so ein Fall. Auf dem Höhepunkt des Erfolgs der **Roten** und **Blauen Edition** brachte Nintendo daher die Flippersimulation **Pokémon Pinball** heraus – entwickelt von Jupiter Multimedia, die knapp zehn Jahre später mit der Actionserie Spectrobes für Furore sorgten. Das Konzept ist denkbar simpel: Ihr prellt keine herkömmliche Kugel durch den Automaten, sondern einen Pokéball. Gelegentlich wechselt das Spielgeschehen in den Fangmodus, dann könnt ihr ein bestimmtes Monster in eure Obhut nehmen. Damit man noch intensiver mit der Spielwelt verschmilzt, bot das Modul sogar einen Rüttelsensor: Je nach Manöver vibrierte es also mehr oder weniger kräftig (sofern man vorher eine kleine AAA-Batterie einlegte). Das schräge Konzept sorgte zwar nicht bei allen Serienliebhabern für große Sympathie, war aber dennoch beliebt genug, um einen Nachfolger zu rechtfertigen. Dieser widmete sich thematisch den **Pokémon**-Editionen **Rubin** und **Saphir** und bot entsprechend neue Monster und Schauplätze. Das Gameplay blieb aber weitgehend unangetastet. ■

Christoph meint: *„**Pokémon Pinball** ist kein Meisterwerk, an das man sich noch in zwanzig Jahren erinnern wird, aber dennoch ein charmantes Flipperspiel, das sich explizit an **Pokémon**-Fans richtet. Ohne eine Vorliebe für Pikachu, Schiggy und Co. werdet ihr mit dem vergleichbaren Game-Boy-Klassiker **Kirby's Pinball Land** (seit Ende Juni im eShop des 3DS erhältlich) deutlich mehr Freude haben."*

Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel

Text | Christoph Kraus

Schluss mit der tristen Schwarz-Weiß-Ära: Der Game Boy Color brachte Farbe ins Spiel!

DER GAME BOY COLOR

Der Game Boy Color ist zwar ein eigenständiger Spross der Game-Boy-Familie – schließlich gibt es Spiele, die ausschließlich auf dem Farbmodell laufen. Doch einige Nintendo-Fans halten die Konsole lediglich für eine Übergangslösung zwischen dem Urgerät aus den Achtzigern und dem Game Boy Advance von 2001. Wir zeigen, was der Color alles draufhatte!

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	**Der Game Boy Color**
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance

PLÖTZLICH IN FARBE!

DONKEY KONG COUNTRY

Was für ein schwieriges Unterfangen: Um zu demonstrieren, zu welcher Leistung der Game Boy Color fähig ist, brachte Nintendo im November 2000 eine abgespeckte Version des grafisch enorm komplexen Super-Nintendo-Hits **Donkey Kong Country** in die Läden – abgespeckt deshalb, weil die Levels nicht immer 1:1 der 16-Bit-Vorlage entsprachen und die Musik stellenweise aus der **Donkey Kong Land**-Reihe übernommen wurde. Doch dem Spielspaß tat das keinen Abbruch: Das Gameplay funktionierte auch auf dem winzigen Bildschirm erstaunlich gut, zudem unterstützte das Affen-Jump&Run den Game Boy Printer zum Ausdrucken von Stickern. Keine drei Jahre später wurde **Donkey Kong Country** übrigens auf dem Game Boy Advance herausgebracht. Somit ist das Kultspiel – ursprünglich 1994 auf dem Super Nintendo veröffentlicht – auf gleich drei Datenträgern erhältlich!

SUPER MARIO BROS. DELUXE

Kaum zu glauben: Heute lässt sich der NES-Klassiker **Super Mario Bros.** für gerade einmal fünf Euro im eShop des Nintendo 3DS oder im Wii-Shop-Kanal erwerben – vor 13 Jahren kam das kultige 8-Bit-Jump&Run zum Vollpreis in die Läden. Der Begriff **Deluxe** im Titel ist dabei durchaus gerechtfertigt: Das Modul enthält einerseits das immer noch großartige Jump & Run aus dem Jahr 1985, andererseits eine Menge Zusatzmodi: Wer die „Challenge“ anwählt, muss beispielsweise in den Levels zusätzlich fünf rote Münzen und ein Yoshi-Ei ergattern. Auch der Zweispielermodus, der sogar acht neue Gebiete enthält, trägt einen großen Teil zum Spielspaß bei. Wer den Game Boy Printer sein Eigen nennt, kann sogar – wie bei **Donkey Kong Country** – geschmackvoll kreierte Aufkleber vervielfältigen.

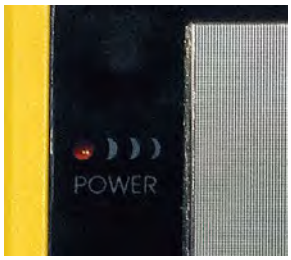
NEUE STÄRKEN, ALTE SCHWÄCHEN

Dafür liebten wir die Game-Boy-Ära … und dafür nicht!

↑ ENDLICH BUNT!
Wusstet ihr schon, dass ihr alte Game-Boy-Spiele in Farbe erlebt, wenn ihr das Digikreuz wahlweise nach oben, unten, links oder rechts gedrückt haltet und zusätzlich die Aktionstasten betätigt? So wird der Schwarz-Weiß-Knobler **Dr. Mario** auf Knopfdruck eingefärbt (siehe Bild unten). Allerdings dürft ihr freilich nicht allzu viel erwarten: Die Darstellung ist nicht plötzlich kunterbunt – vielmehr werden nach dem Zufallsprinzip bestimmte Farbtöne simuliert. Doch ein wenig schöner schauen die betagten Klassiker trotzdem aus.

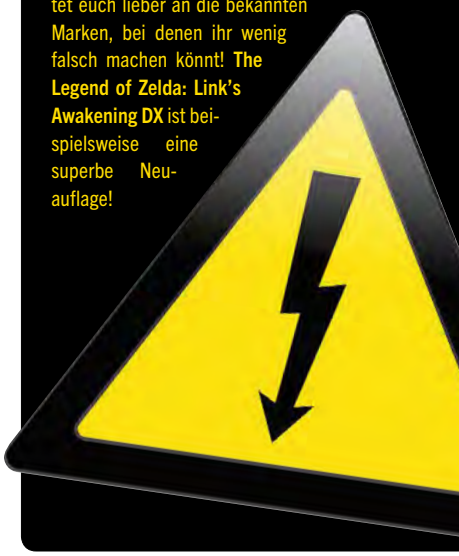
↓ NOCH SAFT ÜBRIG?
Für viele Nintendo-Fans ein großes Ärgernis: Der Game Boy Color weist (wie schon das Originalmodell aus den Achtzigern) zwar eine Leuchte auf, die anzeigt, dass die Konsole gerade angeschaltet ist – doch sie gibt keine Auskunft über die Restlaufzeit der Batterie. Das ist vor allem dann ein gewaltiger Makel, wenn man sich mitten in einer spannenden Spielpartie befindet und erst nach bestandenem Level abspeichern kann. Es ist zwar richtig, dass die LED mit immer weniger Strahlkraft leuchtet, aber trotzdem kann man sich als Spieler schlecht ausrechnen, wie lange die Batterie noch durchhält.

↓ INFRAROT-AUSTAUSCH
Während man früher ein Linkkabel brauchte, um Spiele wie **Tetris** oder **F-1 Race** gegeneinander zu zocken, vereinfachte der Game Boy Color das Ganze massiv: Fortan genügte es, zwei Geräte nebeneinander zu positionieren, schon wurden via Infrarotverbindung Daten ausgetauscht. Allerdings gab es gerade mal eine Handvoll Spiele, welche die Funktion nutzten, etwa **Bomberman MAX**, **Super Mario Bros. Deluxe** oder die **Pokémon**-Editionen **Gold**, **Silber** und **Kristall**. Die Funktion ist somit ein Paradebeispiel für ein Gimmick, das sich zwar in der Theorie gut anhört, aber in der Praxis kaum zum Einsatz kam.



FINGER WEG!

Der Game Boy Color fand so reißenden Absatz, dass es sich kein Hersteller erlauben konnte, die Mobilkonsole zu boykottieren. Das bedeutet leider auch im Umkehrschluss, dass es viel auf Modul gepressten Müll gibt. Wir warnen euch deshalb davor, auf dem Flohmarkt jegliche Lizenzware zu erstehen, die günstig angeboten wird. Haltet euch lieber an die bekannten Marken, bei denen ihr wenig falsch machen könnt! **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** ist beispielsweise eine superbe Neuauflage!



RESIDENT EVIL GAIDEN

Resident Evil auf dem Game Boy Color – ist das denn möglich? Tatsächlich ist Capcoms Gruselserie auch auf der kompakten Mobilkonsole von Nintendo heimisch! Die Serien-Episode mit dem Untertitel **Gaiden** ist dabei eine Mischung aus Actionspiel (gesteuert aus der Von-oben-Perspektive) und simplen Reaktionstests, die in der Ich-Ansicht absolviert werden. Das heißt im Klartext: Begegnet ihr in der Rolle des Undercover-Ermittlers Barry Burton einem Zombie, so wechselt die Darstellung und ihr steht dem fauligen Typen direkt gegenüber. Ihr müsst nun möglichst im richtigen Moment auf die Schusstaste drücken, um ihn vom Bildschirm zu scheuchen. Was zunächst recht abwechslungsreich klingt, entpuppt sich allerdings schon nach kurzer Zeit als äußerst monotones Spielelement. Zudem ist der Gruselfaktor – traditionell prägend für die **Resident Evil**-Serie – sehr niedrig.

WARIO LAND II

Fast jeder dürfte mittlerweile mitbekommen haben, dass **Wario Land II** im eShop aufgetaucht ist und sich definitiv lohnt. Nicht umsonst heimste das Jump & Run im N-ZONE-Test satte 9 von 10 Punkten ein. Was dabei viele nicht wissen: Warios Schatzsuche war nicht von Anfang an für den Game Boy Color erhältlich, sondern kam zunächst in Schwarz-Weiß-Grafik für das herkömmliche Konsolenmodell heraus. Doch in Farbe ist das Hüpfspiel mit dem missmutigen Schnauzbartträger deutlich prickelnder. Uns begeistert vor allem der große Umfang: Nach spätestens vier Stunden ist man zwar beim Endboss angelangt, doch dann hat man noch nicht alle Levels gesehen. Die Motivation, einen 100-Prozent-Speicherstand zu erspielen, ist also nicht zu unterschätzen.

EIN PFLICHTGERÄT?

Abgesehen von bunter Grafikdarstellung und der zusätzlichen Infrarotverbindung (die allerdings nur bei einer Handvoll Spielen zum Einsatz kam) hat sich im Vergleich zum Ur-Game-Boy kaum etwas geändert. Das war für viele Nintendo-Fans ein großes Manko: Weil bestehende Spielkonzepte lediglich fortgeführt wurden und die Konsole nicht von Grund auf neu gestaltet war, griffen sie erst wieder bei der Markteinführung des Game Boy Advance im Juni 2001 zu. Zahlreiche Spiele liefen sogar gleichermaßen auf dem Original- und dem Farbmodell. Das machte den Game Boy Color zu einer Nintendo-Konsole, die man sich durchaus entgehen lassen konnte.

DIE ULTIMATIVEN RETRO-BEAT-'EM-UPS

Text | Uwe Hönig Dieses Mal beleuchten wir zehn denkwürdige Prügelspiele der 8- und 16-Bit-Ära. Damals gehörten nahezu alle Genrevertreter zu den sogenannten Side-Scrolling-Beat-'em-Ups!

PLATZ 10

Double Dragon II – The Revenge NES

Bei **Double Dragon II** handelt es sich um einen waschechten Klassiker, der auch heute noch Spaß macht, egal ob ihr den Einzelspieler- oder Zweispielermodus zockt! Dank Virtual Console könnt ihr euch das Game preisgünstig zulegen, ohne Flohmärkte zu durchforsten oder auf eine erfolgreiche Online-Auktion zu hoffen.

PLATZ 9

Teenage Mutant Hero Turtles II: The Arcade Game NES

Die Hero Turtles Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael sorgten bereits zu NES-Zeiten für witzige Prügelspielaction. Dank ausgeklügelter Kampftechniken und eines gelungenen Zweispielermodus ein klasse Game, das für Virtual Console angekündigt, aber wieder gestrichen wurde.

PLATZ 1

Final Fight 3 SNES

Mit **Final Fight 3** präsentierte Capcom 1995 ein nahezu perfektes Side-Scrolling-Beat-'em-Up. Das Spiel entspringt zwar keiner Automatenvorlage, wurde jedoch mit Features ausgestattet, deren Fehlen in den Vorgängern für Kritik gesorgt hatte. Neben dem Hauptheldenen Haggar steht endlich der Fan-Liebling Guy sowie die beiden Neuzugänge Lucia und Dean zur Auswahl. Außerdem gibt es haufenweise Moves, die für Abwechslung sorgen, und darüber hinaus enthält das Game einen kooperativen Mehrspielermodus für zwei Personen. Solo-Spieler dürfen sich entweder als Einzelkämpfer durchschlagen oder auf die Hilfe eines computergesteuerten Partners zurückgreifen. Die sechs Levels ermöglichen aufgrund mehrerer Wegkreuzungen unterschiedliche Laufrouten und den Zugang zu versteckten Arealen. Der dritte Teil der Reihe ist übrigens der letzte Ausflug ins Genre der seitlich scrollenden Beat 'em Ups und kann für die Virtual Console zu einem günstigen Preis heruntergeladen werden. Der nächste Serienableger **Final Fight Revenge** basiert bereits auf dem **Street Fighter**-Gameplay wie so ziemlich jedes moderne Beat 'em Up nach 1995!

PLATZ 2

Streets of Rage 2 Sega Mega Drive

Der erste Teil der **Streets of Rage**-Serie war überraschend erfolgreich und Sega entwickelte umgehend einen Nachfolger. So kam dann 1992 **Streets of Rage 2** auf den Markt, das unter Kennern als der beste Teil der Serie gilt. Die Spielmechanik ähnelte natürlich dem Vorgänger, jedoch haben sich die Entwickler bei Grafik und Sound extrem viel Mühe gegeben und dem Game außerdem reichlich Speicherplatz spendiert. **Streets of Rage 2** war nämlich das erste Sega-Spiel, für das ein 16-Megabit-Modul verwendet wurde. Die zwei neuen Figuren Skate Hunter (auf Rollschuhen) und Wrestler Max Thunder ersetzten den wählbaren Charakter Adam Hunter aus dem ersten Teil und brachten darüber hinaus auch noch eine Reihe cooler neuer Moves mit.

PLATZ 3

Teenage Mutant Hero Turtles IV: Turtles in Time SNES

Bei der Automatenumsetzung von **Turtles in Time** handelt es sich trotz des betagten Alters um eines der besten Side-Scrolling-Beat-'em-Ups für das SNES. Dabei dürft ihr in die Rollen der Pizzafans Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael schlüpfen, um dem berüchtigten Shredder das Handwerk zu legen. Jeder der vier spielbaren Charaktere verfügt dabei über seine eigenen Stärken und Schwächen, beispielsweise in puncto Schlagkraft oder Geschwindigkeit. Außerdem ist jeder von ihnen in der Lage, Kombinationsangriffe einzusetzen und Gegner regelrecht vom Spielfeld zu fegen. Die armen Kontrahenten werden dann in hohem Bogen in Richtung des Spielers geschleudert und klatschen mit Schmackes gegen die Innenseite des Fernsehers! Darüber hinaus hat Konami einen kooperativen Zweispielermodus eingebaut, der äußerst viel Spaß macht!

PLATZ 8

Batman Returns — SNES

Dieser Geheimtipp für Prügelspielfans bietet schöne Grafik und atmosphärischen Sound. Die Steuerung funktioniert ebenfalls prima und ermöglicht zahlreiche Angriffsvarianten, um die feindlichen Schergen der Red Triangle Circus Gang auszuschalten. Besonders eindrucksvoll ist die Möglichkeit, Gegner zu schnappen, um diese beispielsweise in die Schaufenster der umliegenden Shops zu schleudern. Einziger Kritikpunkt: Das Spiel bietet keinen Mehrspielermodus und kann nur allein gezockt werden. Wer sich für das Game interessiert, muss sich auf die Suche nach einer SNES-Originalversion machen, denn für die Virtual Console wurde der Titel bisher leider noch nicht veröffentlicht.

PLATZ 7

Final Fight 2 — SNES

Im zweiten Teil der **Final Fight**-Serie schafften es die Entwickler endlich, einen simultanen Zweispielermodus zu realisieren. Damit wurde der Hauptkritikpunkt des ersten Teils ausgemerzt, jedoch erlaubte sich Capcom gleichzeitig ein paar neue Patzer: So gestaltete sich die Koop-Action leider nicht besonders spannend und obwohl sich die Story um Charakter Guy dreht, ist der besagte Fighter wieder nicht spielbar. Dafür stehen dem Wrestler Haggar in der Charakterauswahl die zwei belanglosen Figuren Maki und Carlos zur Seite. Warum bei **Final Fight 2** nicht einfach die beliebten Haudegen Guy und Cody aus dem ersten Teil zur Verfügung stehen, wissen nur die Verantwortlichen bei Capcom!

PLATZ 6

Final Fight — SNES

Ende 1990 veröffentlichte Capcom in Japan direkt zum Start des Super Famicom (hierzulande SNES) die Automatenumsetzung von **Final Fight**. Im Gegensatz zu allen anderen Prügelspielen dieser Zeit (außer für Neo Geo) glänzte die SNES-Version von **Final Fight** durch eine geniale Optik, die dem Automatenvorbild verdammt nahekam! Leider fehlte der kooperative Zweispielermodus, denn dabei würde das SNES eindeutig an seine technischen Grenzen stoßen. Schließlich ruckelt das Spiel bereits im Einzelspielermodus, wenn sich eine große Anzahl von Gegnern auf dem Bildschirm tummelt! Außerdem fehlt mit Kämpfer Guy einer der insgesamt drei Charaktere der Automatenvorlage. Im SNES-Spiel **Final Fight Guy** (in Europa nicht offiziell veröffentlicht) lieferte Capcom den Martial-Arts-Experten Guy nach, strich jedoch gleichzeitig Cody aus der Liste der spielbaren Kämpfer. Außerdem enthält auch **Final Fight Guy** leider keinen kooperativen Zweispielermodus.

PLATZ 4

Streets of Rage 3 — Sega Mega Drive

Die **Streets of Rage**-Serie wurde 1994 mit dem dritten Teil abgeschlossen und obwohl das Game in puncto Spielmechanik eine klare Weiterentwicklung des Prügelspiel-Genres darstellte, konnte der Titel seinerzeit keine großen Erfolge mehr erzielen. Sehr schade, denn die Charaktere beherrschen zahlreiche verschiedene Attacken und können sogar rennen. Grafik und Animationen gingen für die damaligen Verhältnisse gerade noch in Ordnung. Ganz im Gegensatz zum Soundtrack, der nicht wie sonst aus der Feder von Yuzo Koshiro stammt und mit stupidem Techno-Gestampfe eher nervig rüberkommt!

PLATZ 5

Final Fight One — Game Boy Advance

Final Fight One wurde 2001 veröffentlicht und enthält im Gegensatz zur SNES-Variante alle Features der unerreichten Automatenversion. Freut euch auf alle drei Charaktere der ursprünglichen Fassung und einen Zweispielermodus! Allerdings benötigt ihr für kooperativen Spielspaß einen zweiten GBA, ein zweites Modul und ein Linkkabel, um beide Konsolen miteinander zu verbinden. Die Optik wirkt nach wie vor prima, lediglich die Soundausgabe ist auf dem kleinen Handheld leider recht verrauscht.

3D – ABER SO NICHT!

Text | Christoph Kraus

Oh weh, oh weh, warum bloß in 3D? Wir stellen Spiele vor, die wir lieber in 2D gesehen hätten!

Wenn wir heute von 3D-Abenteuern sprechen, dann sind meist Spiele mit Tiefendarstellung gemeint, wie sie beispielsweise der Nintendo 3DS ermöglicht. Doch vor zwanzig Jahren war an solche Sperenzchen noch nicht zu denken. Bezeichnete man etwa ein Hüpfspiel als „3D-Jump&Run“, so meinte man lediglich, dass man sich frei in alle Himmelsrichtungen bewegen konnte. **Super Mario 64** bewies beispielsweise in Perfektion, wie man die Atmosphäre der frühen Klempner-Abenteuer ohne Abstriche in die dritte Dimension bringt, dabei aber völlig neue Akzente setzt. Auch der moderne Klassiker **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** ist ein Paradebeispiel dafür, wie man eine klassische Spielwelt – Hyrule – gekonnt polygonal modelliert und dabei dem Spieler das Gefühl gibt, die Zukunft des Landes selbst in der Hand zu haben. Doch wo Licht ist, da ist auch Schatten – das gilt ebenfalls für nostalgische Videospiele. Auf dieser Doppelseite stellen wir amüsante Ausreißer von Serien vor, die zwar in 2D hervorragend funktionieren, in der dritten Dimension jedoch ganz massiv an Reiz verlieren. ■

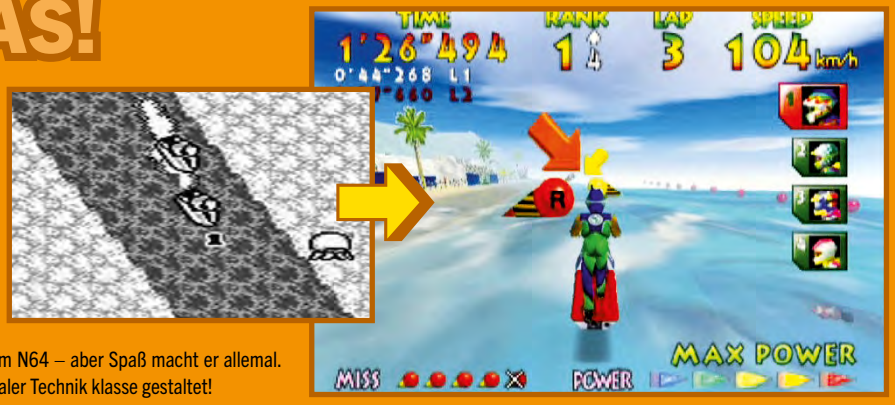
CASTLEVANIA

Bei der Umsetzung der berühmten **Castlevania**-Saga aufs Nintendo 64 war offensichtlich der Wurm drin – dabei hatten die Entwickler genügend Zeit, sich auf die Programmierung des potenziellen Top-Produkts einzustimmen. Ganze zwei Jahre nach Veröffentlichung der Konsole kam **Castlevania** auf dem ehrenwerten Modulschlucker heraus. Zu dieser Zeit befanden sich weitaus ansehnlichere Titel wie **Jet Force Gemini** oder **Donkey Kong 64** (damals noch unter dem Arbeitstitel **Donkey Kong World**) schon längst in der Mache. Auf Bonuspunkte, die man einem Starttitel gewährt, konnte das Action-Adventure von Konami also nicht mehr hoffen. Auf herbe Kritik stieß insbesondere das lieblose Design der Spielwelt: Was in 2D noch für gut befunden wurde – klare Levelführung, ineinander übergehende Räume, unterlegt von atmosphärischer Musik –, geriet auf der 64-Bit-Maschine zu einer stupiden Aneinanderreihung banaler Rätsel, dumpfer Kämpfe und wirrer Gespräche. Die Stärken der 3D-Ära – ausschweifende Levels, frei erkundbare Steppen, pompöse Kamerafahrten – blieben fast vollständig ungenutzt. Dabei war der Ansatz ja wirklich gut!

SO GEHT DAS!

WAVE RACE

Wir sind es gewohnt, dass Nintendo-Spiele in der Regel in Japan programmiert und dort auch zuerst veröffentlicht werden. Doch im Falle von **Wave Race** war es anders: Zwar entstand es im Hauptquartier des Spielegiganten in Kyoto, doch das Rennspiel kam in Nintendos Heimatland Japan nie heraus! Dabei war kein Geringerer als Shigeru Miyamoto an der Entwicklung beteiligt. Der Wellenritt ist auf dem Game Boy zwar weitaus weniger aufsehenerregend als auf dem N64 – aber Spaß macht er allemal. Ein gutes Beispiel dafür, wie man Spiele auch mit minimaler Technik klasse gestaltet!



3-D BOMBERMAN

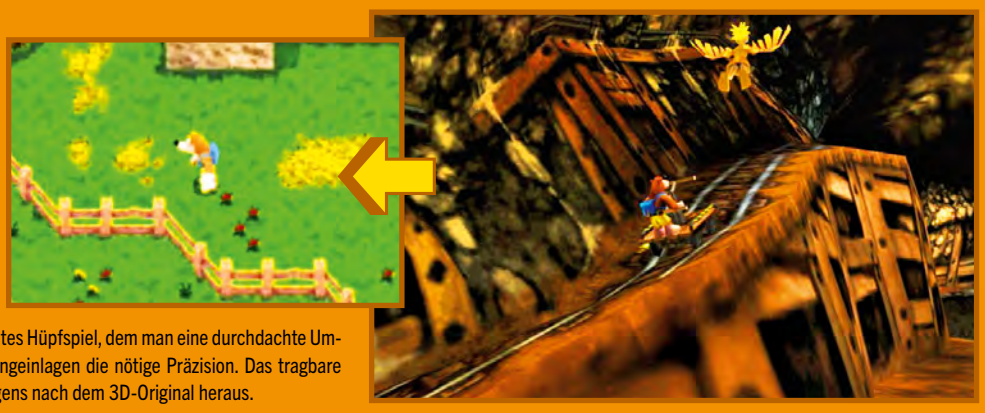
Was für ein Reinfall! Diese gehörig verunglückte Bombenlegerei kam 1984 für das MSX-System heraus, einem Konkurrenten des Nintendo Entertainment Systems. Doch die Entwickler von Hudson Soft entschieden sich für eine äußerst ungewöhnliche – man könnte auch sagen dümmliche – Spielansicht: Anstatt die Action wie gewohnt aus der Vogelperspektive abzubilden, musste der Spieler durch dreidimensional gestaltete Gänge laufen. Jeder, der weiß, wie die 3D-Darstellung Mitte der Achtzigerjahre aussah, der kann sich selbst zusammenreimen, wie lustig **3-D Bomberman** letztlich war: nämlich überhaupt nicht! In den engen Gängen, die alle gleich aussahen, war eine Orientierung praktisch nicht möglich. Herannahende Gegner bekam man stets erst dann zu Gesicht, wenn sie direkt vor einem standen (so wie in den unten abgedruckten Bildern gezeigt). Somit tendierte der Spaßfaktor gen null, kein Wunder. Da zocken wir doch lieber noch eine Runde **Bomberman '94** oder das Original auf dem Spectrum (Bild links).

TETRISPHERE

Es gibt Spiele, die will man nur in klassischer Aufmachung erleben – dazu gehört ganz klar der Knobel-Kult **Tetris**. Die schweißtreibende Block-Hochstapelei, die aufpeitschende Musik, der ausgeprägte Suchtfaktor und der simple Anspruch, verbunden mit der hohen Lernkurve, zogen Millionen von Spielern in ihren Bann. Noch heute ist das **Tetris**-Debüt vom Game Boy eine der besten Umsetzungen des bekannten Spielprinzips. Dagegen kam **Tetrisphere** nicht an. Darin rotiert man eine Kugel mit dem Controller um die eigene Achse und versucht, den inneren Kern freizulegen, indem man drei gleiche Farbblöcke nebeneinander platziert. Das Spielprinzip ist durchaus charmant präsentiert, aber an das Original kommt **Tetrisphere** bei Weitem nicht heran. Die Entwickler von H2O Entertainment – sie sind mittlerweile pleite – dachten wohl, dass alle 64-Bit-Spieler gewisse 3D-Spielereien erwarten – aber wir wetten, dass die Zocker mit einer herkömmlichen Umsetzung deutlich mehr Spaß gehabt hätten!

BANJO-KAZOOIE

Die **Banjo-Kazooie**-Episode für den Game Boy Advance mögen nicht sonderlich viele N-ZONE-Leser kennen, aber das soll sich nun ändern: Das Gameplay, das man schon aus den beiden N64-Jump&Runs kennt, bleibt weitgehend erhalten, so sind auch auf der kleinen Mobilkonsole Puzzleteile in den Levels verstreut. **Gruntys Rache** – so lautet der Untertitel des Spiels – ist ein kurzes, aber gutes Hüpfspiel, dem man eine durchdachte Umsetzung anmerkt. Allerdings fehlt den Sprungeinlagen die nötige Präzision. Das tragbare Abenteuer mit Banjo und Kazooie kam übrigens nach dem 3D-Original heraus.



Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Tippt auf „Password" und gebt die Passwörter ein, um eure Kartensammlung zu erweitern!

3DS – Passwörter für Sammelkarten

Durch Eingabe folgender Passwörter im Museum („Collection" -> „Password") erhaltet ihr jeweils ein Level-up der nebenstehenden Karte. Habt ihr Karten mehrfach gesammelt, könnt ihr diese zuerst in eine Glitzerkarte und anschließend in eine Platinumkarte verwandeln. Durch erfolgreiches Freischalten aller 81 Karten erhaltet ihr zudem eine Trophäe!

KARTE	PASSWORT
01 Warrior of Light	Warrior of Light
01 Warrior of Light	Class Change
01 Warrior of Light	Sarah's Lute
02 Firion	Wild Rose
02 Firion	Wyvern
02 Firion	Cyclone
04 Cecil	Dark Knight
04 Cecil	Holy Paladin
05 Bartz	Boko loves Koko
05 Bartz	Rides Boko
06 Terra	Flowered tights
06 Terra	Slave Crown
06 Terra	Magitek Armor
07 Cloud	Hardy-Daytona
07 Cloud	Former SOLDIER
07 Cloud	Lifestream
08 Squall	Lionheart
09 Zidane	Zidane Tribal
09 Zidane	Tantalus
09 Zidane	Beloved Dagger
10 Tidus	Jecht Shot
10 Tidus	Zanarkand Abes
10 Tidus	Final Summoning
11 Shantotto	Ohoho!
11 Shantotto	Unmarried
13 Lightning	Guardian Corps
13 Lightning	Serah's sister
14 Princess Sarah	Cornelia
14 Princess Sarah	Beloved princess
14 Princess Sarah	Hostage
15 Minwu	Likes canoeing
15 Minwu	White Mage
16 Cid	The Enterprise
17 Rydia	Pyrophobia
18 Faris	Princess of Tycoon
19 Locke	Bandana man
19 Locke	Hates mushrooms
20 Aerith	Cetra
21 Seifer	Disciplinary Committee
21 Seifer	Another gunblade
22 Vivi	Black Mage
22 Vivi	Doesn't like heights
22 Vivi	Master Vivi
23 Yuna	Y.R.P.
23 Yuna	Eternal Calm
23 Yuna	The Gullwings
24 Prishe	Feed me
25 Ashe	Amalia?
25 Ashe	Dawn Shard
25 Ashe	Then steal me.
26 Snow	Do-rag
26 Snow	Sis!
27 Kain	Son of Richard
27 Kain	Cecil's best friend
28 Sephiroth	Black Materia
28 Sephiroth	One-winged angel
28 Sephiroth	Masamune
29 Cosmos	Goddess of Harmony
29 Cosmos	The Great Will
30 Chocobo	Fat Chocobo
30 Chocobo	Gysahl Greens
30 Chocobo	Kweh! KWEH!
31 Moogle	Red pompom
31 Moogle	Bat wings
32 Shiva	Heavenly Strike
32 Shiva	Ice Queen
32 Shiva	Diamond Dust
34 Ifrit	Hellfire
35 Odin	Zantetsuken
35 Odin	Sleipnir's rider
36 Bahamut	Rat tail
36 Bahamut	Mega Flare
37 Goblin	Goblin Punch
38 Bomb	Three strikes
38 Bomb	BOOM!
39 Green Dragon	Dangerous breath
40 Malboro	Bad breath
40 Malboro	Drooling Daisy
40 Malboro	Darkness, Silence, Poison
41 Behemoth	Surprisingly regular
42 Black Knight	Yoichi Bow
42 Black Knight	Sun Blade
42 Black Knight	Unbeatable?
43 Iron Giant	Strongest small fry
43 Iron Giant	Reaper
43 Iron Giant	What's under the armor?
44 Hein	Elemental weakness
44 Hein	Barrier Shift
45 Ahriman	Good at magic
46 Xande	Libra!
46 Xande	Mortality
48 Scarmiglione	Blighted Despot
48 Scarmiglione	Sssrrr...
49 Cagnazzo	Drowned King
50 Barbariccia	Maelstrom
51 Rubicante	Autarch of Flame
52 Magic Pot	Miss!
52 Magic Pot	What's in the pot?
53 Tonberry	Knife and lantern
53 Tonberry	Everyone's Grudge
54 Gilgamesh	Bartz's rival
54 Gilgamesh	Big Bridge
55 Enkidu	Vampire
55 Enkidu	White Wind
56 Omega	Wave Cannon
57 Shinryu	Tidal Wave
57 Shinryu	Ragnarok
58 Cactaur	1000 Needles
58 Cactuar	Gigantuar
58 Cactuar	10000 Needles
59 Hill Gigas	Magnitude 8
60 Ultros	I AM an octopus!
60 Ultros	Mr. Typhon
61 Deathgaze	Level 5 Death
62 Kefka	Life... Dreams... Hope...
62 Kefka	I just can't believe it!
62 Kefka	Heartless Angel
63 Ultima Weapon	Bribes welcome
63 Ultima Weapon	Shadow Flare
64 Jenova Synthesis	Calamity from the Skies
64 Jenova Synthesis	Mother
64 Jenova Synthesis	Countdown to Ultima
65 Safer Sephiroth	Pale Horse
65 Safer Sephiroth	Super Nova
65 Safer Sephiroth	I am the chosen one!
66 Esthar Soldier	Terminator
66 Esthar Soldier	Shotgun
67 Gesper	Degenerator
67 Gesper	Defective weapon
67 Gesper	Black Hole
68 Pupu	Elixir please!
68 Pupu	UFO?
69 Black Waltz No. 3	Triple time
70 Ozma	The round guy
70 Ozma	Curse, Meteor, Doomsday
71 Anima	Pain
71 Anima	Seymour's mother
72 Seymour Natus	One of the Guado
73 Gigas	Qufim Island
73 Gigas	Loves rocks
74 Shadow Lord	Xarcabard
74 Shadow Lord	Implosion
74 Shadow Lord	The Crystal War
75 Bangaa Thief	One of the Bangaa
75 Bangaa Thief	Hates water
76 Mandragoras	Rogue Tomato
76 Mandragoras	Sochen Cave Palace
77 Judge	Gabranth
77 Judge	Judge Magister
77 Judge	Basch's younger twin
78 Psicom Enforcer	The Purge
78 Psicom Enforcer	The Hanging Edge
79 Manasvin Warmech	Targeting
79 Manasvin Warmech	Annihilator
79 Manasvin Warmech	Crystal Rain
80 Adamantoise	Trapezohedron
80 Adamantoise	Earth Shaker
80 Adamantoise	Platinum Ingot
81 Chaos	God of Discord
81 Chaos	Demonsdance

ONE PIECE
UNLIMITED CRUISE SP 2

3DS – Sammelbares

GOLDENE EIER
Auf der Thousand Sunny ist eine Teleschnecke, die immer wieder auftaucht, sobald man das Schiff erneut betritt. Fangt sie, manchmal gibt es dann ein goldenes Ei von ihr!

KÄFER UND FISCHE
Folgende Tiere könnt ihr im Spiel fangen und weiterverwenden:

KÄFER	FUNDORT
Ameisenlöwe	Auf der ersten Insel auf Blumen
Atlaskäfer	An den Bäumen der zweiten Insel (vor der Höhle), beim Agenten
Blitzkäfer	Manchmal sitzt er auf den Blumen der vierten Insel.
Doktor Hornisse	Bei der Oase der ersten Insel
Elektrospinne	An den Spinnweben im Wald der vierten Insel
Feuerherkules	An den verbrannten Holzbäumen in der Wüste
Geisterglühwürmchen	Rosa Wolke fangen (mit verbessertem Käferfangnetz)
Goldener Herkuleskäfer	An den Bäumen der zweiten Insel (vor der Höhle), beim Agenten
Herkuleskäfer	An den Bäumen der zweiten Insel (vor der Höhle), beim Agenten
Klauenskorpion	Auf der ersten Insel
Maulwurf	Auf der vierten Insel
Möwe	Auf der Thousand Sunny (meistens vorne nahe der Kanone)
Regenbogenphönix	Bei den Blumen der vierten Insel
Riesenteufelshandmotte	Bei der Leiter vor Whitebeard auf den Blumen (dritte Insel)
Rotäugiger Fleck-Warzenfrosch	Auf der dritten Insel, die man mit der Flying Lamp II erreicht
Schwalbenschwanz	Baut eine verbesserte Falle oben auf der Thousand Sunny (bei den Blumen)
Steinechse	Sucht in der Wüste nach einem Stein, der sich bewegt und zerhaut diesen mit der Spitzhacke. Dann könnt ihr die Steineidechse mit dem Fangnetz fangen.
Sturmmaus	Baut eine verbesserte Falle in der Küche der Thousand Sunny.
Teleschnecke	Vorne bei der Kanone oder hinter der Bücherei auf der Thousand Sunny

FISCHE	FUNDORT
Aligator mit Flossen	Zweiter Angelplatz Moorinsel (ab 85 m)
Eissonnenfisch	Insel der Erinnerung zweiter Angelpl. (ab 35 m)
Extragroßer Seekönig	Auf der Thousand Sunny (ab 80 m)
Gabelschwanzkillfisch	So gut wie überall (Höhe 5 m)
Gestreifte Venusmuschel	Insel der Erinnerung zweiter Angelplatz (ab 5 m)
Goldfisch-Seekönig	Auf der Thousand Sunny (ab 90 m)
Großer Seekönig	Auf der Thousand Sunny (ab 65 m)
Großer Teberius	Insel der Erinnerung zweiter Angelplatz (ab 80 m)
Hai	Auf der Thousand Sunny (ab 45 m)
Hydra-Alraune	Auf der dritten Insel, erster Angelplatz (ab 50 m)
Knochenfisch	Auf der ersten Insel, Angelplatz oben rechts (ab 40 m)
Krähenfuß-Seestern	Bei der Oase der ersten Insel (ab 5 m)
Lieblicher Engel	Insel der Erinnerung, beim Angelplatz hinter dem Riesenfelsen (ab 30 m)
Raketen-Mantarochen	Insel der Erinnerung (ab 0 m)
Riesen-Sky-Fisch	Auf der vierten Insel, erster Angelplatz (ab 70 m)
Salamandra-Alraune	Auf der ersten Insel (ab 25 m)
Schlagalligator	Auf der dritten Insel
Sky-Fisch	Auf der vierten Insel
Smiley-Qualle	Auf der Sunny (ab 15 m)

3DS – Geheimer Abspann und Trophäen

SECRET ENDING
Zum Freischalten des Secret Endings braucht ihr mindestens fünf Trophäen auf der Profi-Stufe oder sieben Trophäen auf Normal. Sammelt in den Credits alle goldenen Buchstaben ein, um eine geheime Nachricht zu erhalten. Am Ende müsst ihr die Fragen wie folgt beantworten:

1. Etwas Wichtiges zu verlieren.
2. Meine engsten Freunde.
3. Etwas Wichtiges wiederzuerlangen.

Lasst den Abspann zu Ende laufen und speichert anschließend ab. Ladet den Spielstand daraufhin und schaut euch den geheimen Abspann im Kino-Modus an!

TROPHÄEN

NAME	VERDIENST
Abgeräumt	Schließt die Geschichte ab.
Andenkensammler	Macht mindestens 20 Fotos beim Anfreunden mit Geistern.
Ehrenzeichen	Schließt die Geschichte im Profi-Modus ab.
Flitzefürst	Macht den ersten Platz beim Fline-Flitzer-Cup.
Geisterjäger	Sammelt von jeder Geisterart mindestens ein Exemplar!
Guter Freund	Platziert mindestens 30 Link-Portale.
Hybridenhüter	Erreicht mit allen Geisterfreundschaften Höchstwerte.
Hyperflüssig	Besiegt 1.000 Gegner im Freien Fluss.
Kritikerlob	Schließt die Geschichte im Veteranen-Modus ab.
Krösus	Sammelt mindestens 5.000 Taler.
Langschläfer	Sammelt mindestens 2.000 Sturzpunkte
Link-Experte	Gib mindestens 50 Link-Verbindungen mit deinem Geist auf.
Portalprofi	Schließt die Spezialportale und die Geheimportale ab.
Realitätswandler	Besiege 50 Gegner im Realitätswandel.
Schatzsucher	Findet jeden Schatz.
Schlüsselmeister	Besiegt 2.500 Traumfänger.
Statistiker	Erreicht die Höchstwerte für alle verbessernden Fähigkeiten.
Tiefseetaucher	Sammelt über 7.500.000 Punkte im Tauch-Modus.

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Text I Nathalie Auerochs

Super Mario auf Goldkurs: Wir zeigen euch, wie ihr alle drei Münzen in jedem Level einsackt und führen euch in die verborgenen Welten!

EUER WELTEN-WEGWEISER

SO KOMMT IHR IN DIE PILZWELT

Hierfür müsst ihr die Warp-Kanone der ersten Welt freischalten. Geht in die kleine Burg dieser Welt und spielt bis zum Speicherpunkt. Danach seht ihr eine Tür, durch die ihr geht. Folgt den Schlangenblöcken durch das Loch rechts und beeilt euch, sonst werdet ihr zerquetscht. Nur noch in die goldene Warp-Röhre steigen und die Flagge des Levels hissen. Anschließend könnt ihr zur Warp-Kanone, die euch zur Pilzwelt bringt.

SO KOMMT IHR IN DIE FEUERBLUMENWELT

Schnappt euch einen Minipilz und betretet die kleine Burg in der dritten Welt. Ziemlich zu Beginn des Levels begegnen euch kleine Blöcke, die nach oben wandern und sich schließlich aufteilen. Folgt dem rechten Block, um eine Mini-Warpröhre zu finden, durch die ihr gehen müsst. Am Ende noch an den Fahnenmast springen und ihr habt die Warpkanone zur Feuerblumenwelt freigeschaltet.

SO KOMMT IHR IN DIE STERNENWELT

Hierfür müsst ihr zuerst Bowser im Schloss der sechsten Welt besiegen. Nach dem Abspann wird die Sternenwelt freigespielt, die ihr durch Druck auf den Touchscreen erreichen könnt. Allerdings braucht ihr dafür auch noch 90 Sternenmünzen, um den ersten Level zu betreten. Die nachfolgenden Levels erhaltet ihr wie gewohnt durch Hissen der Flaggen.

ZUSÄTZLICHES PILZHAUS

Habt ihr alle Sternenmünzen im Spiel gesammelt, erscheint ein weiteres Pilzhaus. In diesem könnt ihr für neun Münzen einen nützlichen Superstern erhalten!

NEUE WELT FÜR DEN MÜNZRAUSCH

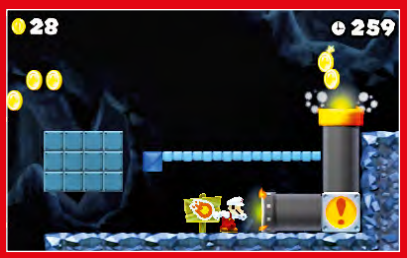
Nachdem ihr das Schloss der Sternenwelt gemeistert habt, erhaltet ihr diese freudige Meldung.

WELT 1

LEVEL 1-1

1. Den ersten Taler findet ihr über den Blöcken bei den ersten „Sprungnoten“, er ist nicht zu übersehen.
2. Direkt nach dem Speicherpunkt ist die zweite Münze in einem Rahmen aus Blöcken zu finden.
3. Lasst euch mit der grünen Röhre in den Himmel schießen, am Ende des Wegs hängt Münze Nummer 3 in der Luft.

LEVEL 1-2

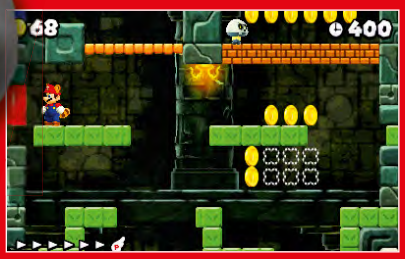


1. Lauft, bis ihr einen roten Koopa zwischen zwei Pow-Blöcken findet. Betätigt den rechten Block mit einer Stampfattacke. Die Münze ist unter den Blöcken versteckt.
2. In der Röhre vor den Bewegungsplattformen benutzt ihr den Pow-Block und rennt dann schnell nach oben.
3. In den blauen Blöcken zwischen den beweglichen Plattformen ist der dritte Sterntaler versteckt. Hierfür ist ein Riesenpilz nötig.

LEVEL 1-3

1. Die erste Münze findet ihr auf einer Plattform im Himmel. Fliegt hoch, ein Schild mit einem Pfeil darauf zeigt euch die Richtung.
2. Lasst euch mit der Röhre auf einer schwebenden Plattform (zwei Plattformen hinter Sterntaler Nummer eins) in den Himmel schießen.
3. Kurz vor dem Ziel findet ihr die letzte Münze in einem Durchgang unter dem Hauptweg. Sie ist durch Blöcke, die zerschlagen werden müssen, abgetrennt.

LEVEL 1-BURG



1. Ein Stück über dem roten Ring ist die erste Münze zu finden.
2. Kurz nach dem Speicherpunkt findet ihr links oben eine rote Röhre, die ihr mit den beweglichen grünen Blöcken erreicht. Geht hindurch, drückt den Pow-Block und eilt mit den grünen Plattformen nach oben.
3. Links bei der Knochen-Schnapp-Piranha und den grünen Blöcken kurz vorm Bosstor findet ihr den dritten Taler.

LEVEL 1-4

1. Nicht zu übersehen ist das Glanzstück auf einem Pilz vor dem goldenen Ring.
2. Vor dem Speicherpunkt begebt ihr euch in die blaue Röhre nach oben.
3. Nach dem roten Ring ist ein Block zwischen den unteren beiden Blöcken versteckt. Findet ihn und eine Ranke führt nach oben. Drückt dort POW und eilt nach oben.

LEVEL 1-5

1. Nummer eins ist auf dem Hauptweg unten beim lila Fisch zu finden.
2. Nach der Strömung begebt ihr euch in die gelbe Röhre, die sich unten befindet. Vorsicht: Dort versucht euch ein Sog, nach unten zu ziehen.
3. Direkt nach der grünen Röhre, aus der eine Strömung nach oben kommt (nach einem Fischkreis) befindet sich ein schmaler Weg nach oben. Hier ist der dritte Taler versteckt.

LEVEL 1-A

1. Macht eine Stampfattacke bei den Blöcken, um durch die Falltür nach unten zu gelangen. Ganz unten ist die Münze zu finden.
2. Im Einweg-Türen-Labyrinth nach dem Speicherpunkt ist Münze Nummer zwei zu finden.
3. Vor dem Ziel seht ihr vier Röhren mit Schnapppiranhas. Links unter der Röhre findet ihr einen versteckten Block. Schlagt ihn, springt darauf und geht in die linke Röhre. Nun noch die riesige Schnapp-Piranha beseitigen und die Münze gehört euch.

LEVEL 1-SCHLOSS

1. Nicht zu übersehen ist die erste Münze: Springt auf die beweglichen Plattformen in der Lava und rechtzeitig wieder zurück auf festen Boden.
2. Der geheime Block über den Fragezeichenblöcken beim ersten Knochentrocken führt nach oben. Schnappt euch das Blatt im Fragezeichenblock und fliegt den Münzen folgend nach rechts.
3. Der große Wumpp stampft euch die Blöcke weg, damit ihr euch die dritte Münze holen könnt.

WELT 2

So gelangt ihr in Level 2-B

Geht ins Geisterhaus dieser Welt, bis zur zweiten Sternenmünze. Dort in der Nähe sind zwei Säulen zu sehen. Links hiervon ist ein versteckter Block mit einer Ranke zu finden.

LEVEL 2-1

1. Kurz vor dem Speicherpunkt springt ihr nach oben für die erste Münze.
2. Nach dem Speicherpunkt geht ihr in die gelbe Röhre. Kurz vor der Warpröhre, die zurück nach oben führt, verwandelt ihr die Blöcke mit der Goldblume zu Münzen, um Taler Nummer zwei zu kriegen.
3. Über den Notenblöcken nach dem Speicherpunkt ist die dritte Münze durch eine der drehenden Blockformen zu erreichen.

LEVEL 2-2

1. Auf der Plattform mit dem ersten Hammerbruder befindet sich der erste Sterntaler.
2. Nach dem Speicherpunkt seht ihr zwei Totempfähle, die aussehen wie nach oben gerichtete Pfeile. Lasst euch zwischen diesen nach unten fallen und betretet die gelbe Röhre.
3. Folgt dem Schild mit dem Pfeil nach oben bis zum dicken Hammerbruder. Geht dort weiter nach links und ihr findet die Münze.

LEVEL 2-3

1. Werft nach dem Speicherpunkt einen Panzer gegen den Pow-Block bei den Plattformen und geht durch die freigelegte gelbe Röhre. Die Münze befindet sich unter den Schnapppiranhas.
2. Geht nach dem Speicherpunkt durch die Röhre, dort findet ihr die Münze zwischen vielen Blöcken und Pow-Blöcken.
3. Nach dem roten Ring springt ihr nach oben und folgt den Blöcken weiter nach oben. Rechts schwebt die Münze.

LEVEL 2-A

1. Die fünfte Plattform hat eine weitere Plattform nur knapp darüber, auf die ihr springen müsst. Folgt den folgenden Lifts zur Münze Nummer 1.
2. Schnappt euch den Panzer des roten Koopas kurz vor dem Speicherpunkt. Geht dann zu diesem und werft von dort den Panzer auf die zweite Münze.
3. Nach dem Speicherpunkt steigt ihr auf die Plattform, die hin und zurück fliegt. Am höchsten Punkt springt ihr auf die Plattform links oben und den Weg weiter hinauf. Drückt den P-Schalter, steigt auf die wartende Plattform und holt euch die letzte Münze.

LEVEL 2-B

1. Unter einer Kanone findet ihr die erste Münze. Nutzt die Bomb-Ombs, um die Blöcke zu sprengen.
2. Nach dem Speicherpunkt weisen euch Münzen den Weg im Treibsand nach unten … werft eine Bombe auf den Sandhügel und ihr erhaltet Münze Nummer 2.
3. Kurz danach seht ihr die letzte Münze zwischen zwei Kanonen. Am besten benutzt ihr die herabsegelnden Bomben als Sprunghilfe, um an sie heranzukommen.

LEVEL 2-BURG

1. Über den bewegenden Plattformen gleich zu Beginn links oben findet ihr die erste Münze.
2. Begebt euch nach dem Speicherpunkt in die Tür und springt auf den beweglichen Blöcken bis ganz nach oben.
3. Springt links bei den herabkommenden Stacheln vor der Tür zum Endgegner nach oben.

LEVEL 2-GEISTERHAUS

1. Im zweiten Raum verfolgt euch ein großer Geist. Hier findet ihr auf dem Weg in einer kleinen Nische oben die erste Sternenmünze …
2. … die zweite befindet sich weiter hinten. Ihr müsst euch auf dem Weg etwas weiter unten halten.
3. Kurz vor dem Ausgang aus dem zweiten Raum findet ihr Sprungblöcke. Die Münze schwingt oben gelegentlich hin und her.

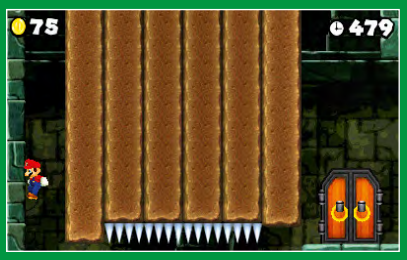
LEVEL 2-4

1. Beim ersten Aufgang der Pyramide ist der erste Taler rechts zu finden. Hierfür müsst ihr entweder klein sein oder unter einem Block hindurchschliddern.
2. Nach dem Speicherpunkt findet ihr unten bei einer Pyramide eine gelbe Röhre. Zerstört den Block und geht nach rechts, durch die gelben Blöcke hindurch.
3. Hinter dem Durchgang, der nach unten zum Ziel führt (mit den vielen Münzen, die euch den Weg weisen), könnt ihr nach unten springen und entdeckt dort die Sternmünze.

LEVEL 2-5

1. Bei einem der Kettenhunde befinden sich rechts Blöcke, die zerstört werden können. Tut ihr dies, gelangt ihr an die erste Münze.
2. Stampft auf den Holzpflock des Kettenhundes vor der roten Röhre. Der Block, auf dem er sich befindet, senkt sich daraufhin und ihr könnt in die Röhre.
3. In der Umgebung nach dem Speicherpunkt ist die dritte Münze ganz unten zu finden, sie wird von einem Kettenhund bewacht.

LEVEL 2-SCHLOSS



1. Einfach ein paar Sekunden auf der beweglichen Plattform bleiben und ihr werdet sie schnell sehen.
2. Kurz nach dem Speicherpunkt erhaltet ihr ein Trampolin aus einem Block. Nehmt dieses mit auf die bewegliche Plattform. Direkt danach seht ihr die Münze in der Luft gelegentlich hin und her schwingen.
3. Behaltet das Trampolin, bis ihr an der Decke eine rote Röhre seht, in die ihr mit einem hohen Sprung gelangen könnt. Macht die Münzen sichtbar und betätigt den POW-Block am Eingang des Raumes, um die Münze zu holen.

WELT 3

So gelangt ihr in Level 3-B

Geht in Level 3-4 an die Stelle vor dem Flaggenmast, an der sich der Weg nach oben und unten gabelt. Dort geht es in die rote Röhre.

LEVEL 3-1

1. Das erste Glanzstück findet ihr direkt auf dem Weg über drei im Wasser treibenden Fässern. Einfach auf einen der fliegenden Fische springen, um an sie zu kommen.
2. Nach dem Speicherpunkt seht ihr ein Plattformkarussell mit einer Schnapp-piranha, die oben aus einer Röhre ragt. Über ihr ist die zweite Münze zu finden.
3. Etwas weiter hinten findet ihr drei Röhren, mit zwei Fässern dazwischen. Unter dem zweiten Fass ist die letzte Münze des Levels zu.

LEVEL 3-2

1. Schwimmt einfach ein Stück geradeaus; ein Strudel wird versuchen zu verhindern, dass ihr an die Münze gelangen könnt.
2. Kurz nach dem Speicherpunkt könnt ihr in die gelbe Röhre zwischen zwei Strudeln steigen. In einem Labyrinth aus grünen Blöcken bewacht ein lila Fisch das gute Stück.
3. Zwischen den beweglichen grünen Blöcken und vielen Kugelfischen findet man Nummer drei kurz vor der blauen Röhre, die zurück an die Oberfläche führt.

LEVEL 3-3

1. Betätigt den roten Schalter auf dem Weg und begebt euch links in die gelbe Röhre. Dort findet ihr einen weiteren roten Schalter. Drückt ihn und rennt nach links. Eine Spinne hilft euch, an den Sternentaler zu kommen, indem ihr rechtzeitig auf sie springt.
2. Nach dem Speicherpunkt gelangt ihr zu einer Spinne, die euch nach oben auf eine Plattform mit einer gelben Röhre führt. In dieser findet ihr Nummer zwei.
3. Kurz vor dem Ziel findet ihr unten den dritten Taler, der durch Sprünge an Spinnennetzen zu erreichen ist.

LEVEL 3-A

1. Lasst euch mit der Strömung treiben und haltet euch bei den zwei möglichen Schwimmwegen oben. Ihr könnt die Münze nicht übersehen.
2. Nachdem ihr in die rote Röhre gestiegen seid, begebt ihr euch die Strömung unter dem linken Fischkreis nach unten. Fragezeichenschalter betätigen und schnell nach unten zur zweiten Münze schwimmen.
3. Folgt dem Weg, bis ihr in den Abschnitt mit vielen Kugelfischen kommt. Die Münze befindet sich rechts ein Stück vor dem Aufgang.

LEVEL 3-BURG

1. Direkt am Anfang führt eine kleine Nische nach unten, die euch nach links führt.
2. Bei den beweglichen Steinplattformen findet ihr die Münze, wenn ihr euch rechts haltet.
3. Nach dem Speicherpunkt folgt ihr dem Weg bis zum roten Ring. Dort könnt ihr links in die grüne Röhre steigen und euch die dritte Münze schnappen.

LEVEL 3-4

1. Springt den Weg entlang über ein paar treibende Holzkisten. Nach einer Weile seht ihr sie über einer Raupe schweben, die ihr als Trampolin nutzen könnt.
2. Nach dem Speicherpunkt steigt und sinkt das giftige Wasser, über das ihr springen müsst. Begegnet euch ein roter Koopa, müsst ihr euch weiter unten halten und nach rechts zur zweiten Münze springen.
3. Nur wenige Schritte nach der zweiten Münze seht ihr oben die dritte schweben.

LEVEL 3-B

1. Begebt euch als Mikro-Mario in die rote Röhre. Mit einem geschickten Sprung auf den ersten grünen fliegenden Koopa gelangt ihr zu Nummer eins.
2. Eine kleine grüne Röhre oben führt euch auf eurem Weg in ein Gebiet mit zwei Kanonen. Am Ende des kleinen Banzai-Bill-Ritts ist das Schmuckstück zu finden.
3. Durchschreitet nach dem Speicherpunkt die Röhre und rast mit Mikro-Mario über das Wasser. Kurz vor dem Durchgang in die letzte Röhre könnt ihr den letzten Taler des Levels durch Sprung auf Blockplattformen ergattern.

LEVEL 3-GEISTERHAUS

1. Im zweiten Gebiet gibt es einige Geisteraufzüge. Bleibt auf dem ersten einfach stehen bis zur ersten Münze.
2. Im großen Raum mit drei Geisterplattformen, die nach oben schweben, findet ihr die Münze oben in der Mitte.
3. Neben der zweiten Münze seht ihr eine Tür, die zum Ausgang führt. Fahrt mit dem Geisterlift noch etwas weiter zu der Tür rechts daneben und fahrt bis ganz nach oben.

LEVEL 3-5

1. Folgt dem Weg nach oben, bis ein Tintenfisch mit seinen Kindern auf euch wartet. Ein Stück nach rechts und eine blaue Kugel wird euch entgegenrollen und die blauen Blöcke vor der ersten Münze zerstören.
2. Begebt euch in die gelbe Röhre rechts unter der Tintenfischfamilie von Münze 1.
3. Schwimmt nach dem Speicherpunkt immer weiter. An einer Stelle rollt euch erst ein kleiner, dann ein großer Stein entgegen, der den dritten Taler freilegt.

LEVEL 3-SCHLOSS

1. Folgt dem Weg nach oben und ihr findet die Münze auf der linken Seite.
2. Nachdem ihr das erste Riesen-Sägeblatt abgehängt habt, findet ihr die zweite Münze auf der Plattform mit Knochentrocken.
3. Geht bei der Tür zum Boss ganz nach rechts und springt gegen den versteckten Block, der euch als Sprunghilfe über die Wand rechts dient.

WELT 4

So gelangt ihr in Level 4-B

Geht ins Geisterhaus. Wenn der Bildschirm nach links geht und dann wieder nach rechts zurückscrollen will, seht ihr zwei Fragezeichenblöcke. Springt von den Blöcken aus rechts nach oben und dann in die gut versteckte Tür.

So gelangt ihr in Level 4-C

Geht in Level 4-Burg und stürzt euch in die Röhre links von der Knochen-Riesenschnapp-Piranha.

LEVEL 4-1

1. Beim ersten Seil, an dem ihr euch entlanghangeln könnt, findet ihr die Münze unter den vier Kugeln.
2. Direkt über dem Speicherpunkt ist Münze 2 zu finden. Hierfür müsst ihr den geheimen Weg oben entlanglaufen oder Waschbär-Mario nutzen.
3. Folgt dem Weg mit den Stachelkugeln nach oben. Vor dem goldenen Ring könnt ihr links nach oben springen.

LEVEL 4-GEISTERHAUS

1. Im Raum mit den beweglichen Wänden wartet ihr, bis ihr auf eine Plattform steigen könnt, die nach oben fährt. Oben angekommen, geht ihr schnell nach links zurück.
2. Geht am roten Ring vorbei und springt nach unten. Dort findet ihr die Münze über den Fragezeichenblöcken mit einem Wandsprung links oben.
3. Nach dem blauen P-Schalter führt euch eine blaue Münzspur nach oben. Geht so schnell wie möglich nach oben, links findet ihr die Münze.

LEVEL 4-A

1. Geht einfach so lange geradeaus, bis ihr Blöcke zerstampfen könnt, die auf den unteren Teil des Weges führen. Geht dann nach links über die Hüpfpilze zurück.
2. Schwebend über der Mitte eines rosa Hüpfpilzes nach dem Speicherpunkt findet ihr die zweite Münze.
3. Stampft den Fragezeichenblock danach nach unten kaputt und ein Mikropilz erscheint. Sammelt ihn auf und geht dann nach links zurück zum letzten Taler.

LEVEL 4-2

1. Ihr findet den Schatz unübersehbar auf dem Weg.
2. Steigt kurz nach dem Speicherpunkt in die unten gelegene rote Röhre. Packt euch einen Panzer und werft damit auf den Block, der sich seinen Weg weiter nach unten bahnt.
3. Kurz vor dem Ziel könnt ihr die Münze zwischen zwei Röhren entdecken.

LEVEL 4-BURG

1. Auf dem Weg nach oben findet ihr den Taler zwischen zwei Knochen-Schnappiranhas
2. Am Ende des sich aufwärts bewegenden Bildschirms findet ihr eine Miniröhre. In ihr findet ihr die zweite Münze (im roten Pilzhaus daneben könnt ihr euch notfalls einen Minipilz holen).
3. Nach zwei Feuerballröhren taucht eine riesige Knochen-Schnapp-Piranha auf, danach seht ihr Münze Nummer 3.

LEVEL 4-3

1. Ihr könnt die erste Münze nicht verfehlen, wenn ihr dem Weg folgt. Einfach unter dem Eis hindurchschliddern!
2. Nach dem Speicherpunkt findet ihr mehrere Schnapp-Piranhas, die Münze hängt darüber.
3. Sobald ihr einen P-Schalter findet, geht ihr etwas weiter nach rechts und springt auf die Plattform. Rechts über ihr hängt der dritte Taler in der Luft.

LEVEL 4-4

1. Die erste Münze hängt über einer der Waagen am Anfang des Levels.
2. Packt euch den Panzer des Koopas neben dem Goldring und geht nach unten zu dem einzelnen braunen Block, auf den ihr den Panzer werft.
3. Kurz vor dem Ziel hängt das dritte Schmuckstück über einer der Waagen.

LEVEL 4-B

1. Sobald ihr die dritten Verstärker seht, könnt ihr die erste Sternenmünze entdecken. Folgt den Verstärkern im Uhrzeigersinn.
2. Nach dem Speicherpunkt gelangt ihr an drei Röhren. Nutzt die Stampfattacke an den Blöcken danach und geht nach rechts. Springt in die Mitte des Raums.
3. Nahe der Zielflagge seht ihr zwei drehende Verstärkerpaare, in deren Mitte der letzte Taler zu finden ist. Nutzt am besten einen Panzer.

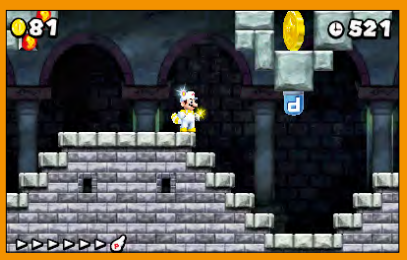
LEVEL 4-C

1. In der Nähe von Blockreihen findet ihr das erste Schmuckstück, springt einfach vom höheren der beiden Blöcke hinüber. Ignoriert aber den POW-Block!
2. Nach dem Speicherpunkt geht ihr die Plattformen nach oben und dann nach links. Ihr seht einen Riesen-Fuzzy, an dem vorbei ihr in die Röhre müsst.
3. Bevor ihr die Röhre zum Zielgebiet nehmt, findet ihr die Münze, wenn ihr nach ganz rechts geht und einen Wandsprung nach oben macht.

LEVEL 4-5

1. Haltet euch im Wasser von Anfang an relativ weit oben, dort seht ihr bald eine gelbe Röhre nach oben.
2. Nach dem Speicherpunkt folgt ihr der Strömung bis nach den roten Münzen. Einfach rechts nach oben schwimmen und links wieder nach unten.
3. Begebt euch direkt danach in die untere grüne Röhre. Betätigt den Fragezeichenschalter oben, der die Strömung ausstellt und holt euch den dritten Taler!

LEVEL 4-SCHLOSS



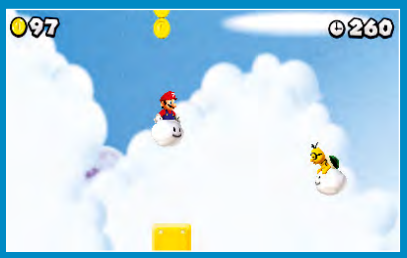
1. Kurz vor dem Speicherpunkt seht ihr sie oben im Stein versteckt. P-Schalter betätigen und die Münzen links werden zu Blöcken, mit deren Hilfe ihr nach oben gelangt.
2. Nach dem Speicherpunkt könnt ihr euch den Taler unten bei einer großen Stachelkugel holen.
3. Begebt euch in die rote Röhre vom Fragezeichenblock, der euch ein Power-up hinterlässt. Springt von einer grünen Plattform zur nächsten hinauf zur dritten Münze.

WELT 5

LEVEL 5-1

1. Nach den im Kreis fliegenden Koopas drehen sich vier Blockreihen im Kreis. Dort ist die erste Münze zu finden.
2. Direkt nach dem Speicherpunkt seht ihr die zweite Münze am Boden. Am besten mit Waschbär-Mario hinunterschweben.
3. Begebt euch vor dem roten Ring auf das Seil über dem festen Boden. In der Mitte von diesem legt ihr einen geheimen Block frei, der euch mit einer Ranke nach oben und damit zum dritten Taler führt.

LEVEL 5-2



1. Die erste Münze findet ihr unter dem zweiten goldenen Ring zwischen den insgesamt sechs Röhren mit Schnapp-piranhas.
2. Schnappt euch direkt danach die Wolke des Lakitus und fliegt nach oben zum blauen P-Schalter, den ihr betätigt und weiter nach oben in eine grüne Röhre fliegt. Dort ist Münze Nummer 2.
3. Nach den vielen bunten Blöcken, die in der Luft hängen und dem roten Ring klaut ihr einem Lakitu die Wolke und fliegt nach oben in eine Röhre. Münzen weisen euch den Weg.

LEVEL 5-3

1. Geht nach dem Speicherpunkt in die dritte Röhre. Sie katapultiert euch zum ersten Taler des Levels.
2. Geht zurück zum Speicherpunkt und diesmal in die zweite Röhre, die euch nach oben schießt. Holt euch den versteckten Mikropilz über den sichtbaren Blöcken und springt rechts nach oben bis zur großen grünen Röhre, die zwischen den zwei kleinen Röhren herausragt. Lasst euch dann zu Münze 2 schießen.
3. Schlittert den Berg mit den vielen Gumbas nach unten. Die dritte Röhre ganz unten bringt euch zum letzten Taler.

LEVEL 5-BURG

1. Auf der Flucht vor der Lava findet ihr die erste Münze, wenn ihr euch rechts haltet (vor dem roten Ring).
2. Nach dem Speicherpunkt haltet ihr euch an dem Metallgestell fest. Teilt es sich, findet ihr rechts den zweiten Taler.
3. Haltet ihr euch an der Stelle von Münze 2 links, dann findet ihr weiter oben das letzte Schmuckstück.

LEVEL 5-4

1. Die erste Münze findet ihr auf dem Weg zum Ziel, ihr könnt sie kaum übersehen.
2. Bleibt auf dem rosa Pilz vor dem Speicherpunkt stehen, er bringt euch nach oben zur zweiten Münze.
3. Bei den Pilzen nach dem roten Ring seht ihr das Wunschobjekt unten schweben.

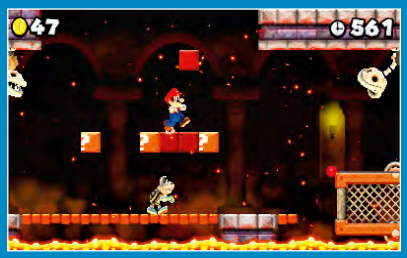
LEVEL 5-5

1. Springt, nachdem ihr aus der Röhre nach oben kommt, auf die Kanone links von euch und sie erscheint direkt daneben.
2. Begebt euch nach dem Speicherpunkt zwischen den zwei Kanonen in die grüne Röhre. Am Ende des Bereichs seht ihr sie.
3. Ihr seht die Münze weiter im Verlauf des Levels hinter einer roten Röhre unter einem großen Banzai-Bill und beweglichen grünen Plattformen.

LEVEL 5-6

1. Ganz unten angekommen, hüpft ihr über die Räder nach links und betätigt den roten Schalter. Rennt dann nach rechts zurück zum Speicherpunkt.
2. Begebt euch nach dem Speicherpunkt nach unten zu den vielen Röhren. Geht in die grüne ganz links und schnappt euch das Trampolin, um nach oben zur Münze zu springen.
3. Hinter einer riesigen Schnapp-Piranha (über dem Speicherpunkt) findet ihr eine Feuerballröhre. Aus ihr erhaltet ihr einen Riesenpilz. Rennt damit in Richtung Ziel und zerstört die Blöcke über der dritten Münze damit.

LEVEL 5-SCHLOSS



1. Zwischen und über den Fragezeichenblöcken bei Knochentrocken (zwischen zwei Knochen-Schnapppiranhas) findet ihr versteckte Blöcke, die euch zu einer roten Röhre nach oben führen.
2. Direkt nach dem Speicherpunkt erhaltet ihr sie durch einen Sprung auf ein Metallgitter, das wieder in der Lava verschwindet.
3. Bleibt auf den Metallgittern und ihr seht die Münze kurz vorm Eingang zum Endgegner über der Lava.

LEVEL 5-GEISTERHAUS

1. Springt auf den zweiten Satz Blöcke, der wie ein Kronleuchter aussieht und lasst euch in der Mitte herunterfallen. Auf der rechten Plattform findet ihr die erste Münze.
2. Im nächsten Gebiet könnt ihr an einigen Stangen hinaufklettern. Macht dies bei der zweiten Münze und springt nach links.
3. Die dritte Sternenmünze findet ihr über der dritten Stange.

LEVEL 5-A

1. Alle drei Münzen begegnen euch auf dem Weg. Die erste hängt über einer Plattform …
2. … die zweite befindet sich auf einer Säule nach dem Speicherpunkt und …
3. … die dritte hängt kurz vor Ende der Fahrt in der Luft. Nehmt evtl. das Trampolin zu Hilfe oder springt jeweils auf die Paratroopas.

So gelangt ihr in Level 5-Geisterhaus

Geht in Level 5-1 zur dritten Sternenmünze und springt über die Paratroopas hinweg auf das andere Seil, das in der Mitte eine weitere Ranke im Block versteckt hält. Klettert hoch, lasst euch rechts runterfallen und springt über die Paratroopas hinweg zur roten Flagge.

So gelangt ihr in Level 5-A

Geht in das Geisterhaus und springt, wenn das zweite Pendel nach rechts schwingt, so weit nach oben wie möglich, um einen Block mit einer Ranke freizulegen.

So gelangt ihr ins Grüne Pilzhaus von Level 5

Nehmt das Trampolin in Level 5-A mit bis zur Zielflagge und legt dort mit einem Sprung gegen einen Block eine Ranke frei.

WELT 6

So gelangt ihr in Level 6-A

Geht ins Geisterhaus der sechsten Welt und dort zur dritten Sternenmünze. Geht dann einfach weiter nach oben.

LEVEL 6-1

1. Auf dem Weg zum Speicherpunkt findet ihr das erste Goldstück auf einer Plattform über dem regulären Weg.
2. Bei den nach und nach erscheinenden Blöcken, die von den herabfallenden Steinen zerstört werden, könnt ihr euch Nummer 2 holen.
3. Begebt euch auf den kleinen Vorsprung hinter der Treppe, die eure Sprunghilfe am Ziel ist. Dort ist ein Block mit einer Ranke nach oben versteckt.

LEVEL 6-GEISTERHAUS

1. Wenn ihr zwischen den ersten beiden Türen wählen könnt, lauft einfach nach rechts und nach oben.
2. Die zweite Münze erhaltet ihr im Raum, in den ihr gelangt, wenn ihr einen ?-Schalter betätigt und eine Treppe nach links oben erscheint.
3. Im kleinen Raum, in dem ihr lediglich einen Fragezeichenschalter betätigen könnt, macht ihr genau dies und führt einen Wandsprung nach oben aus.

LEVEL 6-2

1. Schnappt euch das Trampolin und ihr könnt euch die erste Münze im Verlauf des Weges holen. Sie ist nicht zu übersehen.
2. Nach dem Speicherpunkt findet ihr auf dem Weg Nummer 2 in Steinblöcken.
3. Für die letzte Münze braucht ihr eine der herabkommenden Bomben, die ihr links gegen die blauen Blöcke werft und somit die dritte Münze freilegt.

LEVEL 6-3

1. Kurz vor dem Speicherpunkt, versteckt unter Blöcken, bewegt sich ein Pilz, auf dem ihr die erste Münze findet.
2. Begebt euch nach dem Speicherpunkt zu der gelben Röhre unter einem der ausfahrbaren Pilze und der blauen Röhre.
3. Danach trefft ihr auf zwei Feuerbälle werfende Brüder. Geht hier auf die obersten Blöcke und rennt nach rechts. Springt auf den festen Stein und geht über die gelbe Röhre hinweg zur dritten Münze und einer roten Röhre.

LEVEL 6-BURG

1. Springt einfach, schaltet die Feuerwerfer aus und haltet euch rechts, dann findet ihr die erste Münze auf dem Weg nach oben.
2. Geht in die Tür direkt vor dem Speicherpunkt und klettert durch das Feuerwerfer-Labyrinth.
3. Auf dem Weg hinauf begegnet euch rechts ein Flammenwerfer vor einer grünen Röhre. Schaltet diesen ab und geht hinein. In diesem Raum findet ihr oben rechts die Münze, links ist der Ausgang.

LEVEL 6-4

1. Lauft zu Beginn des Levels einfach nach links, dort findet ihr Münze Nummer 1.
2. Vor dem Speicherpunkt findet ihr einen einzelnen Block, der nur eine Münze enthält. Springt auf diesen und ihr findet schräg rechts darüber einen versteckten Block mit einer Ranke darin. Klettert hinauf und findet rechts die zweite Medaille.
3. Münze Nummer drei erwartet euch gut bewacht von mehreren Geistern im hinteren Bereich des Levels. Ihr könnt sie kaum übersehen.

LEVEL 6-5

1. Lauft bis zu der Wippe, auf der zwei Stachelkugeln liegen. Manövriert beide Kugeln in die Lava. Jetzt könnt ihr in die rote Röhre springen. Dort findet ihr die erste Münze.
2. Nach dem Speicherpunkt seht ihr den zweiten Taler. Sorgt dafür, dass die Stachelkugel auf die Blöcke darüber fällt!
3. Auf dem weiteren Weg findet ihr die letzte Medaille auf einer Wippe. Insgesamt drei Stachelkugeln müsst ihr hierfür entsorgen.

LEVEL 6-A

1. Folgt dem Weg, bis ihr vier Knochentrocken findet. Den Letzten von ihnen könnt ihr als Sprunghilfe für Münze Nummer 1 verwenden.
2. Kurz darauf findet ihr die zweite Münze, schwebend über herabfallenden Plattformen. Ihr könnt sie kaum übersehen.
3. Geht weiter, bis ihr einen Knochentrocken findet, der über zwei normale Blöcke und einen dazwischengelegenen Fragezeichenblock läuft. Holt euch das Blatt aus dem Block, hüpft auf Knochentrocken und rennt von rechts aus nach links und schwebt so weit ihr könnt. Schon bald seht ihr die Münze. Dann schnell wieder nach rechts, denn die Lava steigt weiter.

LEVEL 6-B

(MUSS FÜR FÜNF STERNMÜNZEN GEKAUFT WERDEN)

1. Den ersten Taler erhaltet ihr, indem ihr euch mit der diagonal fahrenden Plattform unten haltet.
2. Vor der Röhre, die euch zum Speicherpunkt bringt, könnt ihr oben auf einer Plattform einen versteckten Block finden, der euch mit einer Ranke zur zweiten Münze führt.
3. Kurz vor der Zielfahne habt ihr die Chance, die dritte Münze zu ergattern, indem ihr mit der Plattform nach oben fahrt.

LEVEL 6-SCHLOSS

1. Die erste Münze erhaltet ihr, wenn ihr beim nach oben gerichteten Feuerwerfer hinauf in die breite Lücke zwischen den Steinen springt.
2. Nachdem ihr die erste Tür durchschritten habt, seht ihr die Medaille auf dem diagonalen Weg mit den grünen Steinblöcken nach oben.
3. Nach dem ersten Speicherpunkt seht ihr die Münze, die ihr erreicht, indem ihr euch mit einer der herabfallenden Plattformen nach unten fallen lasst.

PILZWELT

So gelangt ihr in Level Pilz-A

Geht zur dritten Sternenmünze in Welt Pilz-1. Dort ist ein versteckter Block zu finden …

So gelangt ihr in Level Pilz-B

Drückt man im Geisterhaus bei der dritten Sternenmünze den Fragezeichen-Schalter und rennt in die Tür, die rechts neben dem Buuhuu erscheint, schaltet man Level Pilz-B frei.

PILZ-1

1. Begebt euch in die gelbe Röhre zwischen der blauen und der roten Röhre. Folgt dem Weg nach unten, dort ist die Münze zu finden.
2. Nach dem Speicherpunkt geht ihr bei den farbigen Blöcken (beim roten Ring) nach unten in die gelbe Röhre. Mit der Goldblume werdet ihr die Münze in den Blöcken schnell gefunden haben. Achtung: Sie ist nur von unten zu erreichen. Passt daher auf, welche Blöcke ihr in Münzen verwandelt, da ihr auf diese springen müsst!
3. Springt bei dem roten Koopa vor dem Ziel nach oben auf die farbigen Blöcke – am leichtesten mit Waschbär-Mario zu erreichen.

PILZ-2

1. Beim zweiten grünen Fisch geht es in eine Nische nach unten. Der Weg wird schnell von zwei nach oben ausfahrenden Säulen versperrt, schwimmt deshalb möglichst weit vorne und zügig!
2. Nach dem Speicherpunkt bei den einzelnen auf und ab schwimmenden Kugelfischen ist die Münze über dem zweiten Kugelfisch zu finden.
3. Direkt danach ist oben eine grüne Röhre zu finden. Begebt euch dort hinein und schwimmt ganz nach oben. Vorsicht: gefräßiger Riesenfisch!

PILZ-GEISTERHAUS

1. Begebt euch beim Betreten des Geisterhauses in die linke Tür. Betätigt erst den linken ?-Schalter, dann den rechten und springt hoch, sie schwebt in der Luft rechts oben.
2. Auf dem zweiten Stockwerk geht ihr in die mittlere der drei Türen. Wenn der obere ?-Schalter betätigt ist, verschwinden die blauen Blöcke und die Münze ist links in der Mitte zu finden.
3. Im letzten Raum vor dem Ausgang, in dem drei auf dem Kopf stehende ?-Schalter hängen, findet ihr den Taler im oberen Durchgang, der zwei Nischen hat. Erst geht ihr in die rechte Nische, rennt dann zurück zur vorherigen Nische und springt an der Wand nach oben, um die dritte Münze zu holen.

PILZ-A

1. Springt nach oben und wartet, bis der Stachelball die Blöcke zerstört hat. Lasst euch dann in die Lücke fallen und schlittert zur ersten Münze.
2. Haltet euch auf dem Weg nach oben rechts und ihr seht schon bald Taler Nummer 2.
3. Geht bis zu der Stelle, an der zwei Kugeln aufeinandertreffen. Springt rechtzeitig hinunter und holt euch die nächste Münze, bevor ihr nach oben springt.

PILZ-B

1. Folgt den Ranken im zweiten Abschnitt nach oben. Bei der Plattform mit dem grünen Koopa und einem einzelnen Pow-Block ist Münze Nummer eins links zu finden.
2. Kurz vor dem Speicherpunkt ist mit einem kurzen Sprung der zweite Taler rechts auf einer gelben Pilzplattform zu finden.
3. Die dritte Münze findet ihr in der Mitte der grünen, im Kreis fliegenden Koopas.

PILZ-3

1. Bei den herabfallenden Plattformen, vor der Röhre, in die ihr Feuerbälle schießen könnt, schwebt sie.
2. Im Raum nach dem Speicherpunkt schwebt die Sternenmünze über einer herabfallenden Plattform.
3. Zwischen ein paar Blöcken ist kurz darauf die dritte Sternenmünze zu finden.

PILZ-SCHLOSS

1. Auf der Flucht vor der riesigen Stachelkugel könnt ihr die erste Münze mit einer Stampfattacke unter Blöcken hervorholen.
2. Ignoriert die grüne Röhre, die euch hinunter zum Speicherpunkt führt, und geht erst am großen Wumpp vorbei zum zweiten Schmuckstück.
3. Kurz bevor ihr in die Tür zum Endgegner geht, könnt ihr einen versteckten Block mit einem Blatt darin finden. Nehmt es und fliegt links die Wand nach oben, um die dritte Münze zu holen und euch direkt vor die Bosstür hinunterfallen zu lassen.

FEUERBLUMENWELT

FEUERBLUME-1

1. Folgt dem Weg und ihr seht die Münze bei beweglichen grünen Plattformen, bewacht von einem grünen Koopa.
2. Kurz vor dem Speicherpunkt ist der Taler links oben neben der kleinen grünen Röhre zu finden.
3. Nachdem ihr über mehrere grüne Plattformschlangen nach oben gesprungen seid, lasst ihr euch hinter den beiden blauen, nebeneinander stehenden Röhren nach unten gleiten, unten findet ihr die Münze. Benutzt den Wandsprung zurück nach oben!

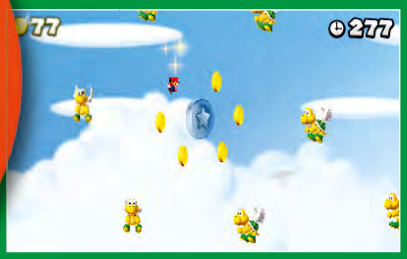
FEUERBLUME-GEISTERHAUS

1. Springt über die Spinnennetze nach oben und haltet euch, wenn der Weg sich teilt, rechts. Die Münze ist da!
2. Die zweite Medaille erhaltet ihr, wenn ihr ganz nach oben geht, den Stern holt und euch auf sie fallen lasst.
3. Flieht vor dem Riesengeist, auf dem Weg findet ihr die Münze im Wasser.

FEUERBLUME-2

1. Lauft voran und ihr seht den Taler über mehreren Spinnen schweben, auf die ihr springen könnt.
2. Nach dem Speicherpunkt findet ihr in der Giftbrühe Plattformräder. Rollt mit dem zweiten immer weiter nach rechts, an der herabkommenden Spinne vorbei, um Münze 2 zu erhalten.
3. Kurz bevor ihr die grüne Röhre in den letzten Abschnitt betretet, findet ihr die Münze unten über dem Giftwasser.

FEUERBLUME-3



1. Nach dem roten Ring springt ihr die vielen Pilze nach oben. Auf dem obersten erwartet die Münze euch.
2. Nach dem Speicherpunkt holt ihr euch den Mikro-Pilz und springt auf den im Kreis fliegenden Koopas nach oben in die kleine grüne Röhre. Mit der grünen Röhre in der Mitte des Bereichs lasst ihr euch nach oben schießen.
3. In der Mitte des oberen fliegenden Koopa-Kreises vor der Röhre zum Zielgebiet findet ihr die dritte Münze. Schon ist wieder ein Goldschatz auf eurem Konto!

So gelangt ihr in Level Feuerblume-A

Geht in Welt Feuerblume-1 und geht bis zum dritten Sternentaler. Dort in der Nähe findet ihr einen Fragezeichenblock, der anfängt zu fliegen, wenn ihr dagegen springt. Hüpft auf ihn und bleibt einfach stehen…

So gelangt ihr in Level Feuerblume-B

Geht in das Geisterhaus der Feuerblumenwelt. Sobald ihr den Stern habt und alles zu Münzen wird haltet ihr euch immer rechts und betretet so den Durchgang.

FEUERBLUME-A

1. Über der fahrenden Eisplattform findet ihr die erste Münze, wenn ihr nach oben springt.
2. Nach dem Speicherpunkt seht ihr die Münze nach einer Weile unten schweben. Ihr erreicht sie mit einem geschickten Panzerwurf von der Plattform darüber gegen die Wand.
3. Auf dem Weg zur Röhre nach oben findet ihr Münze Nummer 3. Ihr könnt sie nicht übersehen.

FEUERBLUME-B

1. Schnappt euch die Wolke des ersten Lakitu und fliegt ein Stück nach oben für Münze Nummer eins.
2. Nach dem Speicherpunkt holt ihr euch eine Wolke und fliegt in die unten gelegene gelbe Röhre.
3. Folgt dem regulären Weg zum Ziel und ihr seht unten bald die dritte Münze.

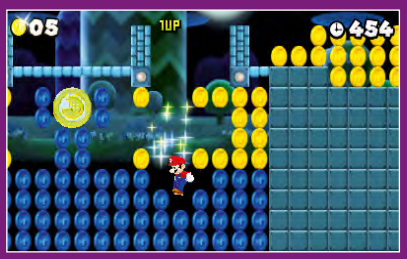
FEUERBLUME-SCHLOSS

1. Direkt unter der ersten Röhre, aus der Bomb-Ombs kommen, seht ihr das erste Schmuckstück.
2. Nach dem Speicherpunkt begegnet euch diese Münze auf einem Sprungpilz.
3. Betätigt den blauen Schalter an der Decke, der sich daraufhin rot färbt. Die Richtung des daruntergelegenen Beförderungsbandes ändert sich kurz darauf und ihr gelangt zur dritten Münze.

STERNENWELT

Anstelle von Sternenmünzen erhaltet ihr in der Sternenwelt Mondmünzen. Hier habt ihr auch wieder drei Münzen pro Level, die ihr ergattern könnt!

STERN-1



1. Die erste Mondmedaille findet ihr nach den ersten drehenden blauen Blöcken. Betätigt den P-Schalter und lasst euch nach unten fallen.
2. Nach dem Speicherpunkt ist der nächste Taler zu finden. Macht am besten beim dritten Block von links eine Stampfattacke bis ganz nach unten. Schnappt euch dann einen Panzer und werft ihn vom Grund aus auf die Münze.
3. Kurz vor der Ziellinie einfach die Schalter ignorieren und erst die Münze holen.

STERN-2

1. Auf einer der oberen schwingenden Plattformen, bevor ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt, ist Mondtaler 1 zu finden.
2. Nach dem Speicherpunkt müsst ihr die Münze zwischen zwei schrägen Säulen mit einem Wandsprung holen.
3. Stellt euch auf eine kleine Plattform zwischen den zwei größeren und lasst euch nach unten fallen, springt nur rechtzeitig wieder nach oben.

STERN-3

1. Für die erste Münze taucht ihr den Boden entlang und dann nach unten, in den schmalen Spalt hinein. Nehmt am besten eine Goldblume mit, die ihr über den im Kreis drehenden Geistern findet.
2. Münze Nummer 2 befindet sich nach dem Speicherpunkt über den beiden kleinen Wumpps.
3. Für den dritten Taler müsst ihr einen versteckten Block auf einer der oberen Plattformen finden. Eine Ranke führt euch zu ihr.

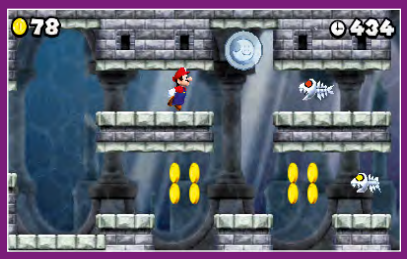
STERN-4

1. Kurz vor dem Speicherpunkt müsst ihr auf eine Plattform weiter links zurückspringen.
2. Geht als Mikro-Mario in die kleine Röhre am Ende des Gebiets, das den Berg hinaufgeht. Dort findet ihr die zweite Mondmünze.
3. Vor dem Ziel ist unter den auf den Wellen auf und ab springenden Plattformen Mondtaler Nummer 3 versteckt.

STERN-5

1. Schnappt euch die Wolke des ersten Lakitu und fliegt nach oben. Dort folgt ihr der Münzspur nach rechts.
2. Die zweite Mondmünze erhaltet ihr kurz nach dem Speicherpunkt unter einer der Waagen.
3. Schnappt euch wieder den Lakitu und sucht die grüne Röhre am Himmel, die euch zur dritten Medaille führt.

STERN-6



1. Folgt dem Wasserweg. Gabelt sich der Weg, mit einem der aggressiven Fische oben, findet ihr kurz darauf die erste Münze.
2. Begebt euch in die pinkfarbene Röhre an der Decke, dort ist der zweite Taler von zwei Fischen bewacht.
3. Die letzte Münze versteckt sich nach dem roten Ring in einem Fischschwarm.

STERN-7

1. Die erste Münze findet ihr auf dem Weg über einem Lavagraben.
2. Nach dem Speicherpunkt findet ihr zwei Blöcke mit verstecktem Block dazwischen. Klettert an der erschienenen Ranke nach oben. Kämpft euch dann nach rechts durch bis zur zweiten Medaille.
3. Münze Nummer drei findet ihr kurz vor dem Ziel wieder über einem Lavagraben.

STERN-SCHLOSS

1. Die erste Münze seht ihr nach einer Weile an einem Gitter über der Lava schweben.
2. Auf dem Weg seht ihr die zweite Münze über herabfallenden Blöcken, ebenfalls über der Lava.
3. Nachdem ihr das Gebiet mit dem ersten Speicherpunkt verlassen habt, verfolgt euch die Clownkutsche wieder. Schreitet voran und nach einer Weile taucht der Taler plötzlich über euch an einem Seil auf.

SCHON WIEDER STREETPASS-WAHNSINN!

Ende August versammelte sich die 3DS-Community in ganz Deutschland.

Am Samstag, dem 25. August 2012 um 15 Uhr, trafen sich in zahlreichen deutschen Städten mehr als 300 Nintendo-Fans zum Spielen, Fachsimpeln, Puzzleteile- und Freundescodes-Austauschen. Auf dieser Seite würdigen wir den StreetPass-Wahnsinn und zeigen euch, was in den einzelnen Städten los war. Bitte habt Verständnis dafür, dass wir aus Platzgründen nicht aus allen teilgenommenen Städten Eindrücke liefern können. Zum Schluss haben wir noch eine gute Nachricht für euch: Es soll unbedingt ein weiteres Treffen dieser Art geben – klickt am besten auf die Facebook-Seite „StreetPass Germany“ oder auf www.streetpass-germany.de!

HAMBURG

Zum StreetPass-Treffen in der Hansestadt kamen nicht nur Leute aus Hamburg, sondern auch aus Niedersachsen, Schleswig-Holstein und Mecklenburg-Vorpommern. Ein Erfolg auf ganzer Linie!

BERLIN

In der Landeshauptstadt besteht bereits eine sehr aktive 3DS-Gemeinschaft. Deshalb war es nicht verwunderlich, dass mehr als 100 Leute zum letzten StreetPass-Treffen kamen. Nintendo schickte sogar Promoter vorbei, die kostenlose T-Shirts verteilten.

ESSEN/GELSENKIRCHEN

Wie man auf dem Bild unschwer erkennen kann, war im Ruhrgebiet richtig viel los. Sogar Cosplayer, die sich u. a. als Link und Super Mario verkleideten, kamen in die Saturn-Filiale. Dass mehr als 40 Leute kamen, wertete nicht nur N-ZONE-Stammleser David Tarakanoff als große Klasse.

NÜRNBERG

Mehr als zwei Dutzend N-ZONE-Leser nahmen am StreetPass-Treffen in der Lebkuchenstadt teil – am Schönen Brunnen des Hauptmarktes wurde intensiv gezockt.

HEILBRONN

In der Stadtgalerie versammelten sich zahlreiche Nintendo-Fans zum Zocken und Fachsimpeln. Der stolze **New Super Mario Bros. 2**-Spieler in der Mitte freute sich, dass er schon eine Million gesammelte Münzen vorweisen konnte. Herzlichen Glückwunsch!

PASSAU

Acht Zocker fanden sich im Klostergarten ein, um etwa **Mario Kart 7** zu spielen. Die Jungs und Mädels wollen sich künftig häufiger treffen. Das Bild zeigt (von links nach rechts) Esther, Steffi, Benni, Lenny, Manuel, Dan und Andi (auf dem Foto fehlt Dennis).

DAS GAMESCOM-TREFFEN IN KÖLN

Nirgendwo in Deutschland treffen so viele 3DS-Besitzer zusammen wie auf der Gamescom. In diesem Jahr versammelten sich über fünfzig begeisterte StreetPass-Fans rund um den Computec-Stand. Zahlreiche Miis und Puzzleteile wurden ausgetauscht. Auf diese Weise ließen sich nicht nur gemeinsam etliche Puzzles vervollständigen, sondern es wurden auch begehrte Erfolge wie „100 Miis an einem Tag“ erzielt. Immer wieder gab es neue Besucher, die ihre StreetPass-Lobby mit neuen Miis füllen wollten. Nebenbei sorgte das **Mario Tennis Open**-Turnier („Ringschießen“) für große Gaudi.

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:

Sechs Lesern gelang es, die Voraussetzungen aus der letzten N-ZONE zu erfüllen. Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem mindestens zwei Bartträger à la Super Mario zu sehen sind. Des Weiteren musste einer von ihnen eine Knoblauchzehe (also die Dinger, die War immer so gerne verzehrt) in der einen Hand und einen D-Mark-Schein in der anderen Hand halten – als Symbol dafür, dass man für Extralevels in **New Super Mario Bros. 2** zusätzlich löhnen muss. Wir gratulieren den glücklichen Gewinnern Matthias Michalek, Davina Molter und Markus Bummer sowie allen, die teilgenommen haben!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 26. September 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich unsere Praktikantin im letzten Monat irrte, musste sie einen Tag lang Uwe und Thomas mit Kaffee und Brötchen versorgen. Das Fazit der beiden: „So gut umsorgt uns sonst nur Redaktionsassistent Yves!".

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem zwei Leute eine PC-Tastatur in der Hand halten – in Anlehnung an das Pokémon Tasten-Abenteuer.**
2. **Einer von ihnen trägt ein schwarzes T-Shirt oder Hemd, der andere ein weißes – das ist eine Anspielung auf die neuen Pokémon-Editionen.**
3. **Schließlich muss sich noch ein Haustier auf dem Bild befinden – welches, spielt dabei keine Rolle.**

Falls sich Christoph irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet er sich, seinen Kollegen ein vollwertiges Gourmet-Frühstück zu servieren.

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seiner bizarren Dokusoap – ein Mii von Robert Geiss gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des stinkreichen Millionärs. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 26. September 2012.

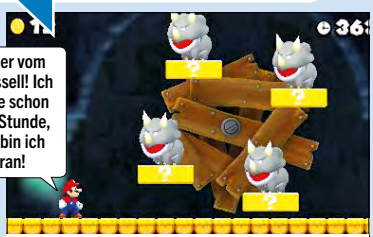
Mii

Daniela

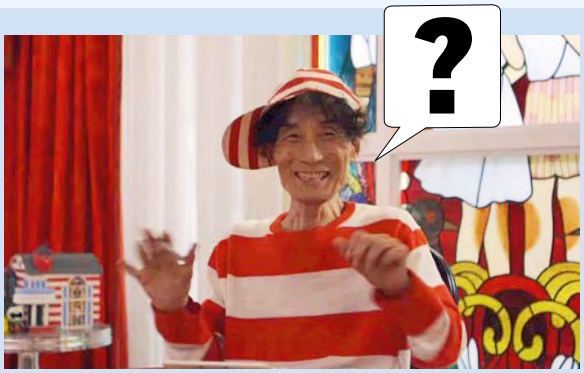
Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Daniela Katzenberger zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Maximilian Müller als besonders gelungen. Für alle, die das Mii der natürlichen Blondine auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des folgenden QR-Codes. Viel Spaß!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB



Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Matthias Michalek die Redaktion im letzten Monat.



Jetzt seid ihr dran: Was sagt dieser lustige Typ aus der aktuellen Nintendo Direct Konferenz? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 26. September 2012 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

DAS MARIO-KART-7-XXL-TURNIER

Im letzten Monat wurden die Rennen der Gruppe A unseres großen **Mario Kart 7**-Turniers ausgetragen. Unten präsentieren wir die Ergebnisse. Diesen Monat geht's mit Gruppe B weiter!

Vivien Redmann	Julian Pitzer	Julian Pitzer	
Sean Lewis	Manuel Wiese		Sean Lewis
Yannick Stoll	Niki Ha	Niki Ha	
Manuel Kienzl	Sascha Wiechert		Manuel Kienzl
Benjamin Garic	Sebastian Wimmer	Sebastian Wimmer	
Simon Orosch	Marko Langanke		Simon Orosch
Michael Grobi Großbischowski	Sebastian Musch	Sebastian Musch	
David Schmidtmann	Shajana Reuter		David Schmidtmann
Emanuel van Weimar	Ricardo Costa	Ricardo Costa	
Tim Riepenhausen	Dustin Epoint		Dustin Epoint
Shakil Rahman	Max Häfner	Shakil Rahman	
Anita Prinz	Zocker Tobi		Anita Prinz
Michael Münnich	Patrick Daniel	Michael Münnich	
Florian Bähr	Tobias Bantow		Tobias Bantow
Ali Ugur Aslan	Samuel Balzer	Samuel Balzer	
Felixej Amadeus	Jonathan Palesch		Jonathan Palesch

NACHGEFRAGT BEI … BENNO MIKA SCHUMACHER

BENNO MIKA SCHUMACHER

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir Benno Mika Schumacher. Wir befragten ihn über die Wii U und wollten wissen, welche 3DS-Spiele er am liebsten im Netz zockt.

N-ZONE: Wie nutzt du den 3DS? Betrachtest du ihn als reine Spielkonsole oder greifst du auch auf die Zusatzfunktionen zurück – etwa Briefkasten, Musikplayer oder StreetPass-Mii-Lobby?
Benno: Der 3DS ist für mich hauptsächlich eine Spielekonsole, allerdings sind Elemente wie StreetPass bei großen Events wie der Gamescom sehr praktisch.

N-ZONE: Greifst du auch hin und wieder auf den eShop zurück?
Benno: Im eShop lade ich mir regelmäßig Spieledemos runter, ansonsten nutze ich den Kanal nicht. Ich warte darauf, dass eShop-Gutscheinkarten angeboten werden.

N-ZONE: Mit welchem onlinefähigen 3DS-Spiel hast du die meiste Zeit verbracht?
Benno: Das ist eindeutig **Kid Icarus: Uprising** von Project! Das Gameplay war in diesem Spiel am spaßigsten von allen und es hat mich am meisten zum Weiterspielen motiviert.

N-ZONE: Und was wird bei dir momentan übers Internet gespielt?
Benno: Im Moment spiele ich eher selten online. Dann aber eine Runde **Kid Icarus: Uprising** oder **Mario Kart 7**.

N-ZONE: Bist du ein eifriger Puzzleteile-Sammler in der StreetPass-Mii-Lobby?
Benno: Das Puzzlesammeln motiviert mich schon ab und zu mal dazu, den 3DS mit in die Stadt zu nehmen, allerdings treffe ich nur selten andere Miis.

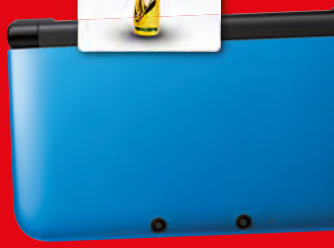
N-ZONE: Schon Vorfreude auf die Wii U?
Benno: Die Wii U werde ich mir wahrscheinlich nicht am ersten Tag kaufen, dazu fehlt mir leider das Geld.

N-ZONE: Welche Erwartungen hast du an die Wii U, was beispielsweise das Austragen von Turnieren angeht? Muss sich Nintendo mehr anstrengen, um im Zeitalter der Online-Spiele die Zocker untereinander zu vernetzen?
Benno: Was das Onlinespielen angeht, bin ich seit der Einführung des Nintendo Networks eigentlich sehr zufrieden, allerdings fände ich für onlinefähige Wii-U-Spiele eine MiiVerse-Integration oder einen Turniermodus mit beispielsweise einem Turnierbaum sehr praktisch. MiiVerse würde einem die Möglichkeit geben, direkt während des Spielens zu chatten. So müsste man nicht umständlich auf Facebook oder Ähnliches zurückgreifen.

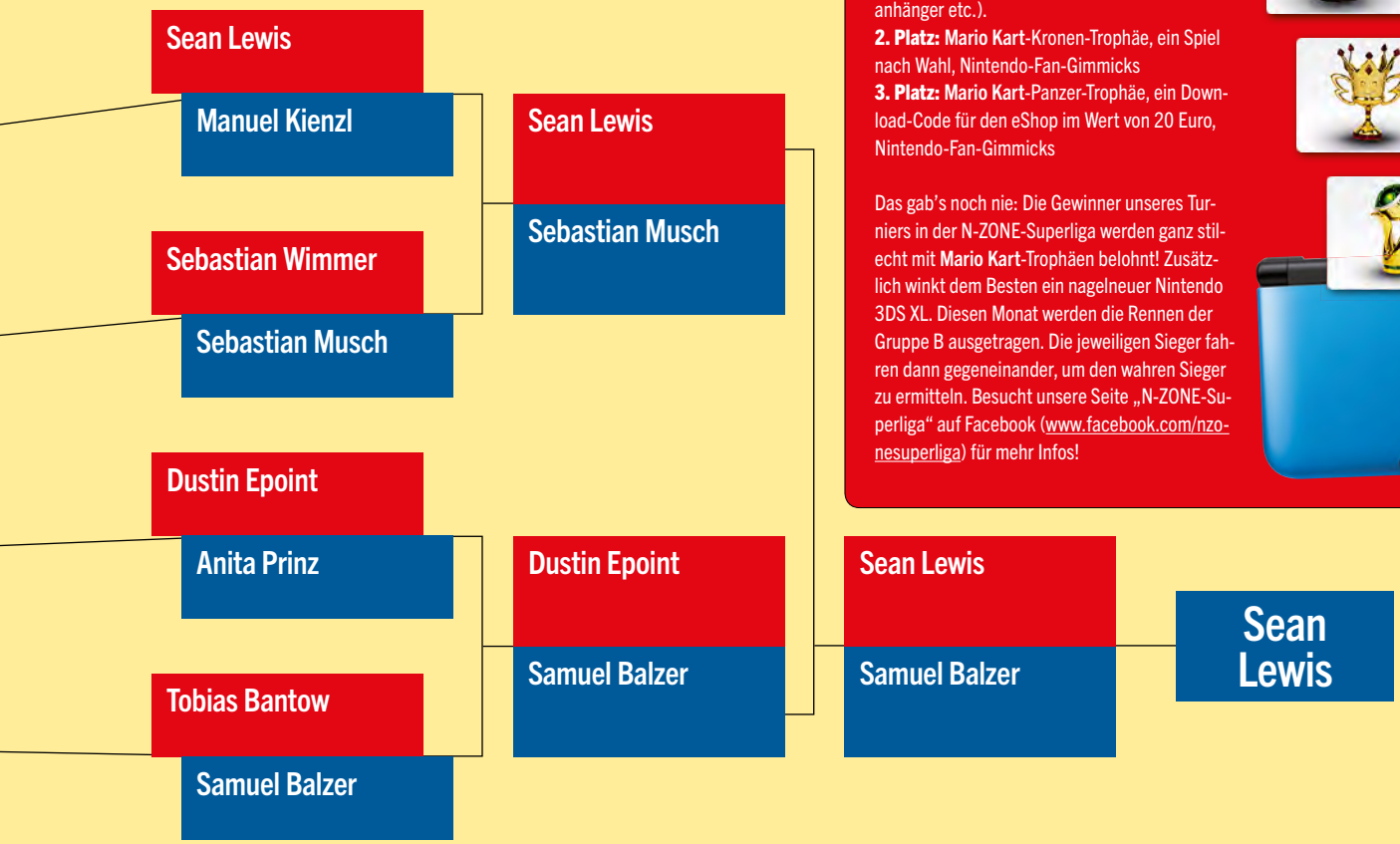
N-ZONE: Möchtest du unseren Lesern noch etwas mitteilen?
Benno: Ich möchte für die N-ZONE ein zweites **Kid Icarus: Uprising**-Turnier vorschlagen, vielleicht würden sich andere auch freuen, ansonsten grüße ich hier alle, die mich kennen!

XL-PREISE FÜR XL-SIEGER!

1. Platz: **Mario Kart**-Blatt-Trophäe, ein Nintendo 3DS XL, zwei Spiele nach Wahl, Nintendo-Fan-Gimmicks (3DS-Taschen, Aufsteller, Schlüsselanhänger etc.).
2. Platz: **Mario Kart**-Kronen-Trophäe, ein Spiel nach Wahl, Nintendo-Fan-Gimmicks
3. Platz: **Mario Kart**-Panzer-Trophäe, ein Download-Code für den eShop im Wert von 20 Euro, Nintendo-Fan-Gimmicks



Das gab's noch nie: Die Gewinner unseres Turniers in der N-ZONE-Superliga werden ganz stilecht mit **Mario Kart**-Trophäen belohnt! Zusätzlich winkt dem Besten ein nagelneuer Nintendo 3DS XL. Diesen Monat werden die Rennen der Gruppe B ausgetragen. Die jeweiligen Sieger fahren dann gegeneinander, um den wahren Sieger zu ermitteln. Besucht unsere Seite „N-ZONE-Superliga" auf Facebook (www.facebook.com/nzonesuperliga) für mehr Infos!



LESERZITATE

Mein Name ist Guido Jary, ich bin schon seit Langem treuer Nintendo-Anhänger und von Anfang an begeisterter Leser der N-ZONE. Keine Ausgabe habe ich verpasst und auch die Sonderhefte zu Zelda habe ich gekauft. Cool fand ich auch die DVD in der aktuellen Ausgabe. Ich schreibe euch, um euch zu eurer klasse Arbeit zu gratulieren und zu sagen: Macht bitte weiter so! Ich halte große Stücke auf euch, ihr seid sehr kompetent und habt sehr viel Einfluss. Leider musste ich feststellen, dass Nintendo sich Kritik und Verbesserungsvorschlägen von Spielern verschließt, was ich schon sehr traurig finde. Was mich sehr enttäuscht hatte, das war die Tatsache, dass Nintendo der Wii zum 25. **The Legend of Zelda**-Jubiläum keine anständige goldene Edition der Wii-Konsole gewidmet hat – stattdessen gab es nur eine goldene Wii-Fernbedienung!

Was den Nintendo 3DS XL angeht: Die Grundidee war gut, aber es gibt viele, die nicht verstehen, warum Nintendo einen größeren 3DS auf den Markt bringt mit vergleichsweise geringer Auflösung, schlechter Grafik, ohne ein zweites Schiebe-Pad und Netzkabel (während dem bisherigen Konsolenmodell eine überflüssige Ladeschale beilag). Es ist leider nicht auszuschließen, dass Nintendo auf dem 3DS XL sitzen bleibt! Auf keinen Fall würde ich aber, wenn ich Nintendo wäre, einen überdimensionierten Schiebe-Pad-Adapter nachreichen – das würde das Verlustgeschäft erhöhen! Stattdessen würde ich mit Hochdruck am 3DS XL 2 arbeiten, mit zweitem Analogstick, weiteren Farben und verbessertem Display, das eine höhere Auflösung bietet und eine kratzfeste Beschichtung aufweist. Aber auch ein weiteres **Zelda** für den 3DS vom Kaliber eines **Ocarina of Time** wäre wichtig (zum Beispiel **Majora's Mask** oder **The Wind Waker**, beide in 3D). Es ist die einzige Möglichkeit von Nintendo zur Schadensbegrenzung. Besten Dank für Ihre Zeit und Aufmerksamkeit!

GUIDO JARY

UM SUPER BOGEN MARIO

Sehr geehrtes N-ZONE-Team, ich muss mit Bestürzung feststellen, dass Nintendo ebenfalls auf den Zug aufspringen und herunterladbare Zusatzinhalte in **New Super Mario Bros. 2** anbieten will. So langsam verliere ich die Achtung vor Nintendo, denn ich fand es toll, dass sie es bisher NICHT getan hatten. Man kann doch wohl erwarten, für 45 Euro ein Vollpreisspiel zu erhalten und nicht ein halbfertiges oder sogar unvollständiges Produkt (Münzrausch-Modus), bei dem man für jeden Level noch extra bezahlen soll. Wieso hat Nintendo das neue Münzensystem nicht so gestrickt, dass man mit dem virtuellen freispielbaren Gold diese Levels einfach freischalten kann?

So wird immer ein fader Beigeschmack bleiben und ich bin sehr enttäuscht von Nintendo. Ich hoffe, dass sie sich letzten Endes gegen diese Sch…-Politik entscheiden und das abliefern, was man von Nintendo erwarten kann: nämlich Qualität und ein fertiges, vollständiges Spiel. Ansonsten werde ich wohl einen weiten Bogen um dieses Spiel machen und bleibe beim ersten **New Super Mario Bros.**-Abenteuer für den alten Nintendo DS.

SASCHA

WOLFSHUND

Hallo liebes N-ZONE-Team, erst mal ein ganz großes Lob an euch – das Magazin ist echt super. Vor allem gefällt mir Warios Sinnlos-Wissen. Der Hund auf dem Bild erinnert mich an Link in seiner Wolfgestalt aus **Twilight Princess**.

BASTI

GRAFIK IN DER KRITIK

Was ich mal gerne erfahren möchte, ist, wie ihr bei **New Super Mario Bros. 2** die 9 von 10 möglichen Punkten beim Aspekt „Grafik" rechtfertigt. Das sieht ja wohl jeder Laie, dass es höchstens 5 von 10 Punkten sein dürften. Spätestens wenn man bei **Resident Evil: Revelations** sieht, was grafisch möglich wäre, muss man eure Objektivität stark in Frage stellen. Und entschuldigt es nicht mit dem Argument, es sei ein 2D-Spiel! 2D hat nichts mit schlechter Grafik zu tun. Auch 2D-Spiele können das Maximum aus einer Konsole kitzeln. Wenn die Entwickler sich dazu entschließen, deutlich weniger Aufwand zu betreiben und einem Spiel nur eine zweckmäßige bis schlechte Grafik geben, dann muss man das auch dementsprechend im Test schlecht bewerten.

Das Spiel kann ja ruhig seine 85 % bekommen, wenn das Gameplay klasse ist, doch die Grafik muss schlecht bewertet werden, wenn sie schlecht ist. Da darf man keinen **Mario**-Bonus einfließen lassen. Und die Grafik in diesem Teil ist schlecht für 3DS-Verhältnisse, da gibt es keine Ausreden.

SNOWMANGER

N-ZONE: New Super Mario Bros. 2 hat ganz gewiss keine schlechte Grafik. Natürlich bietet es keine fotorealistischen Texturen à la Resident Evil: Revelations, aber mal ehrlich: Wolltest du das wirklich haben? Vielmehr stimmt einfach die Mischung aus Übersichtlichkeit, liebevollen Details und temporeichem Gameplay. Das Spiel ruckelt kein einziges Mal, es gibt keinerlei Ladezeiten (das zeugt von extrem clever genutzten Grafik-Ressourcen). Außerdem ist der 3D-Effekt für ein solches 2D-Jump&Run (!) überraschend gut – die Hintergründe verschwimmen zum Beispiel bei aktivierter 3D-Darstellung). Darüber hi-

naus sind die Animationen erstklassig und fügen sich perfekt ins Gameplay ein. Wie bewerten die übrigen N-ZONE-Leser die Grafik? Lasst uns die Diskussion weiterführen!

SCHWÄCHEN WIE ERWARTET

In New Super Mario Bros. 2 stecken genau die Mankos, die ich erwartet habe. Es ist ja noch immer so, dass man für hundert Münzen ein Leben bekommt – und das, obwohl es in einer Welt vieeeeeeeeeele Münzen zum Sammeln gibt. Wobei: Jüngst habe ich wieder einmal Super Mario 3D Land gespielt, weil ich unbedingt den fünften Stern haben wollte. Dabei hatte ich nach einiger Spielzeit auch schon über 380 Leben – dennoch macht das Spiel viel Spaß und es ist gar nicht mal so einfach, wenn man auch in der Spezialwelt alle Goldtaler holen möchte.

N-ZONE: In den Super Mario-Jump&Runs war es nie eine allzu große Herausforderung, viele Leben zu sammeln – die NES- und Super-Nintendo-Ableger mal ausgenommen. Es kommt doch darauf an, ob das Gameplay fordernd ist. Und die Suche nach allen Goldtalern ist ganz sicher keine einfache Sache!

Die Endgegner sind schon seit dem ersten New Super Mario Bros. für den DS wirklich einfach. Für mich als langjährigen Mario-Fan ist dies jedoch kein Kaufhindernis, weil ich auch heute noch Super Mario World und Super Mario Bros. 3 spiele. Ich werde jede Minute mit New Super Mario Bros. 2 Spaß haben und darauf kommt es mir an.

N-ZONE: Zustimmung!

Trotzdem würde ich mir endlich wieder ein nichtlineares 3D-Mario-Abenteuer wünschen. Am liebsten Super Mario Sunshine 2, einfach weil die Wassereffekte auf der Wii U bestimmt herrlich ausschauen würden. Dafür bräuchte ich nicht einmal ein komplett neues Abenteuer. Ein Nachfolger würde mir schon genügen.

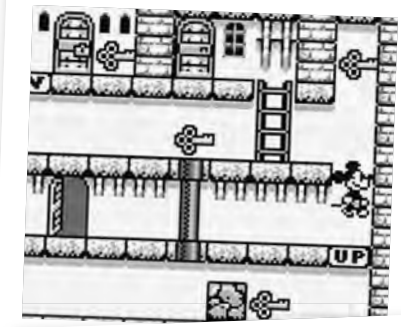
KRAXE

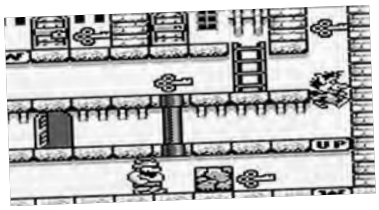
ALLES GEKLAUT!

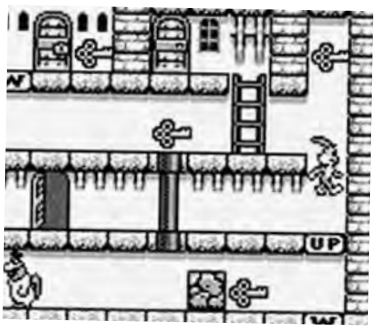
Hallo,
ich kann mich noch sehr, sehr gut daran erinnern, dass Hugo auf dem Game Boy nicht nur identisch zu Bugs Bunny Crazy Castle war, sondern dass auch Mickey Mouse II exakt dasselbe Spiel war.

NENA

N-ZONE: Stimmt – und hier unten kommt der Beweis!







3X POKÉMON

Liebe N-ZONE!
Zuerst lobe ich eure tolle Zeitschrift, am liebsten bevorzuge ich eure Test- und Vorschauseiten. Nun aber zu meinem Anliegen, ich habe drei Fragen!

N-ZONE: Schieß los!

Ich habe mal gelesen, dass es in Japan mal ein Mystery Dungeon-Spiel für die Wii gab. Wisst ihr schon, wann es bei uns herauskommt und was es kosten wird?

N-ZONE: In der N-ZONE 10/2009 haben wir Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Feuer/Sturm/Licht getestet, doch letztlich reichte es gerade mal für eine Einzelspielerwertung in Höhe von 68 Prozent. Angesichts dieser Wertung ist der Preis mit 1.200 Nintendo Points – also zwölf Euro – viel zu hoch ausgefallen. Wir rechnen nicht mehr mit einer Veröffentlichung der Spiele in Europa.

Auch meine zweite Frage dreht sich um die Mystery Dungeon-Spiele, diesmal aber für den DS: Wird es nach Erkundungsteam Himmel irgendwann noch weitere Ableger aus der Serie geben? Und wann kommen diese heraus?

N-ZONE: Machen wir es knapp – die Serie hat vorübergehend eine Pause eingelegt. Nach Episoden für Game Boy Advance, Nintendo DS und WiiWare scheinen die Pokémon kein weiteres Abenteuer mehr in den mysteriösen Dungeons zu erleben.

In der letzten und dritten Frage geht es um Pokémon Ranger. Wird es nach Spuren des Lichts noch ein weiteres Spiel geben und wann wird es auf den Markt kommen?

MICHELLE KUNZE

N-ZONE: Vorerst scheint auch diese Serie nicht mehr fortgeführt zu werden. Das könnte sich allerdings recht kurzfristig ändern, sobald Nintendo einen neuen Teil ankündigt.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DAS ENDE DER SPIELEHÜLLE?

New Super Mario Bros. 2 wird im eShop des 3DS vertrieben. Ist das die Zukunft? Laden wir unsere Spiele bald nur noch herunter? Ein Albtraum für jeden Sammler und Fanboy!

Thomas: Nun, Christoph, hast du dir das neue **Mario**-Spiel für den 3DS über den eShop heruntergeladen oder ganz normal als Modul inklusive Verpackung gekauft?

Christoph: Soll das ein Scherz sein? Ich zahle doch nicht 44,99 Euro dafür, dass ich mir ein Spiel auf den 3DS lade, ohne etwas in der Hand zu haben! Nein, nein, das ist mit mir nicht zu machen. Wenn ich schon so viel Geld ausgebe, dann will ich den Gegenwert auch in meinen Händen halten, etwa in Form einer Verpackung oder eines Spielmoduls. Geht es dir ähnlich?

Thomas: Jap, das tut es – vor allem in Hinsicht auf meine Spielesammlung, die eines Tages wohl nicht mehr wachsen wird, wenn Spiele nur noch zum Herunterladen angeboten werden. An und für sich ist die Idee ja nicht schlecht, dass man Spiele im eShop kauft, doch gerade im Falle von **New Super Mario Bros. 2** fällt mir kein Grund dafür ein. Krieg ich das Spiel früher? Kostet es mich weniger? Komme ich in den Himmel, weil ich die Umwelt geschont habe?

Christoph: Vermutlich hat Nintendo langsam erkannt, dass dieses Dings namens Internet in naher Zukunft den Ton angeben wird. Schau dir doch mal das Kaufverhalten der Generation iPhone an – viele Leute kaufen keine CDs mehr, sondern laden sich ihre Musik ausschließlich auf den Computer. Auch Spiele werden immer häufiger im Internet gekauft. Dienste wie Steam oder PlayStation Network sind mittlerweile etabliert. Bei Nintendo hingegen ist man behutsam an den Digitalvertrieb herangegangen. Das ändert sich jetzt. Ich muss dich allerdings enttäuschen: Früher bekommst du die Spiele im eShop nicht – und um einen Freibrief für den Himmel zu bekommen, musst du dich schon mehr anstrengen. Der Witz ist ja: Wer nach günstigen Angeboten Ausschau hält, der zahlt für **New Super Mario Bros. 2** deutlich weniger. Bei einem führenden Online-Versandhändler ist der **Mario**-Klamauk beispielsweise fünf Euro billiger als im eShop. Will Nintendo gar keine Anreize schaffen, Spiele übers Netz zu kaufen?

Thomas: Ich denke, Nintendo möchte es sich mit dem Handel nicht verscherzen und hält sich deshalb bei digitalen Vertriebsformen noch zurück. Eventuell schaut man jetzt auch einfach mal, wie sich die Verkäufe über den eShop entwickeln. Wirkliche Anreize gibt es derzeit für mich als Kunden allerdings noch nicht. Wann würdest du online zuschlagen? Womit könnte man dich ködern?

Christoph: Würde mir Nintendo im Falle eines Kaufs via Internet eine rote Mario-Mütze oder ein ähnliches Leckerli spendieren, dann könnte ich tatsächlich schwach werden. Nicht der Preis ist für viele Fans ausschlaggebend, sondern exklusive Prämien. Wobei die meisten Liebhaber sicherlich nur schwer darauf verzichten könnten, sich eine Verpackung ins Regal zu stellen. Ich frage mich, wann Spiele wohl ausschließlich via Digital-Download vertrieben werden. Ist es gegen Ende der Wii-U-Ära vielleicht so weit?

Thomas: Da blickst du aber schon weit in die Zukunft! Aber ganz ehrlich: Wundern würde es mich nicht, wenn wir uns schneller von Datenträgern verabschieden, als wir es uns im Moment noch vorstellen können. Für die Wii U werden die Spiele sicher noch mit Hüllen erscheinen und ich hoffe, dass das auch noch eine Weile so bleiben wird. Denn ich habe wie du einfach lieber meine Spiele in der Vitrine.

Christoph: Mittelfristig werden Spiele sowohl digital als auch regulär im Handel angeboten. Bei **New Super Mario Bros. 2**, **Freakyforms Deluxe** und **New Art Academy** ist das zum Beispiel schon der Fall. Laut Nintendo haben bislang übrigens fünf Prozent der Japaner das neue 3DS-**Mario** im eShop erworben. Die Zahl überrascht und dürfte den Buchhaltern viel Freude bereiten. Schließlich spart der Konzern dadurch Verpackungs- und Vertriebskosten. Außerdem wandern sämtliche Erlöse in vollem Umfang in die Taschen der Nintendo-Bosse, denn Händler werden auf diesem Wege ausgeklammert. Dr. Kawashimas neues **Gehirn-Jogging** wurde sogar von zwanzig Prozent aller Käufer im Internet gekauft. Da dreht sich was!

AUSGABE 11/2012
AB 17.10.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2

Endlich erscheint das voraussichtlich letzte große **Pokémon**-Abenteuer für den DS – in der kommenden Ausgabe müssen sich **Schwarz 2** und **Weiß 2** im Test beweisen!

PROFESSOR LAYTON UND DIE …

… Maske der Wunder: Relativ kurzfristig, aber nicht wirklich überraschend erscheint das 3DS-**Layton** bereits im Oktober – bei uns gibt's den Test samt Tipps & Tricks.

VORSCHAU

Wii U

Wii U

Auch im nächsten Monat erwarten euch topaktuelle Infos zum Wii-Nachfolger.

NEUES AUS FERNOST

Wir blicken nach Japan, wo im Herbst die Spielehersteller neue Games präsentieren.

XBG GAMES
AUSGABE 10/12

Brandheiße Xbox-360-Vorschauberichte, kritische Testartikel, spannende News und vieles mehr hat euch unser Schwestermagazin XBG Games zu bieten. Zu den Top-Titeln der aktuellen Ausgabe zählen unter anderem **Hitman: Absolution**, **Injustice: Götter unter uns**, **Doom 3 BFG**, **Dead or Alive 5**, **FIFA 13**, **Resident Evil 6**, **Call of Duty: Black Ops 2** u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Max Drews
Trainees	Nathalie Auerochs, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM